MASTER GAMES®

БРОЙ 6

ОКТОМВРИ '98

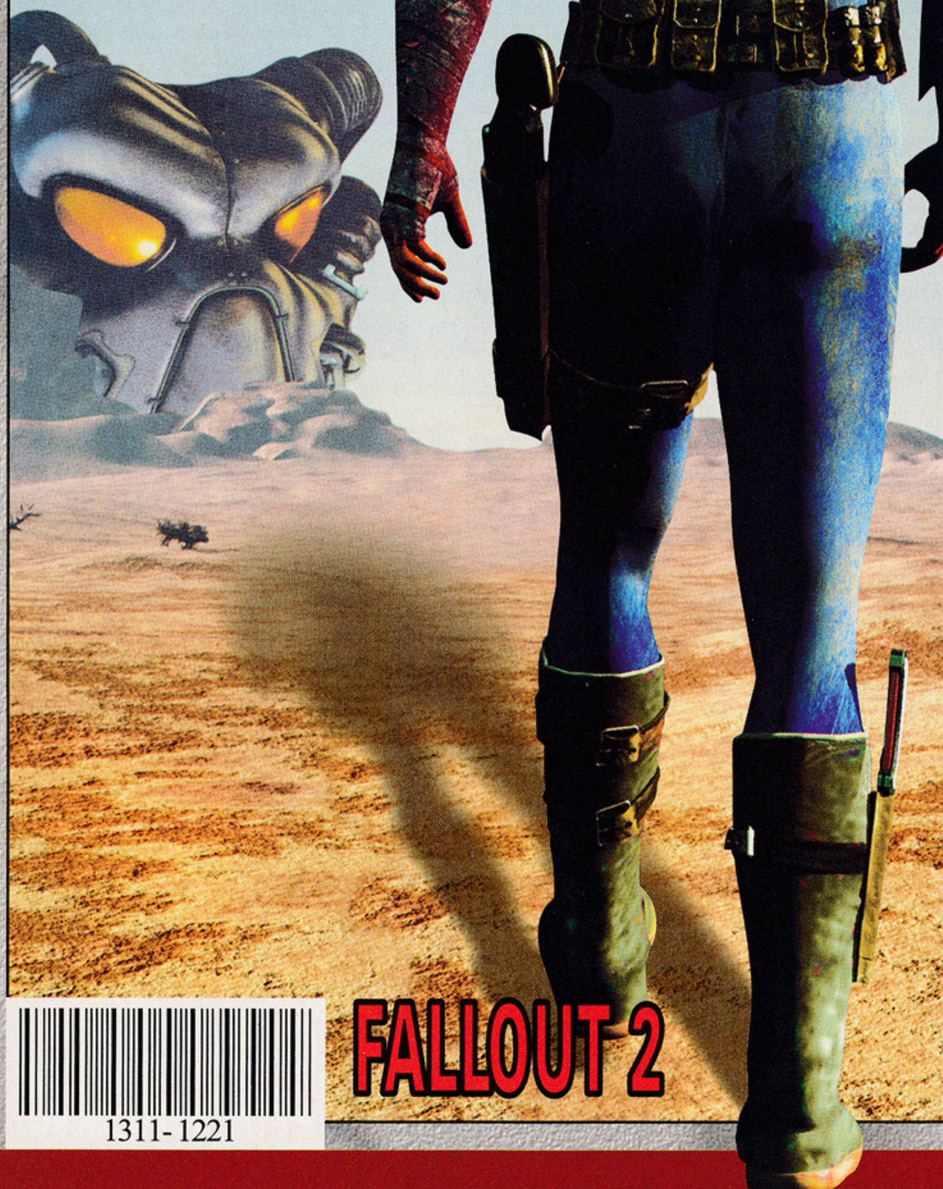
Година 1
ISSN 1311-1221
Цена: 2700 лв.
Цена със CD: 7000 лв.

WING COMMANDER: SECRET OPS (легална пълна версия) - MG CD#3

НАСТОЛНО ЧЕТИ... ...ИМЪР

В БРОЯ: МНОГО TIPS & TRICKS, НОВИ РУБРИКИ, ПРОДЪЛЖАВА КОНКУРСА ОТ MG #5, SUPER ГОРЕЩА ИНФОРМАЦИЯ + SUPER CD

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ



FALLOUT 2



CAESAR 3



NIGHTLONG



O.D.T.



RAINBOW SIX



MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS

4 В подготовка

14 Описания и рецензии





11 Master Games

46 EverGreen



48 Хард и Софт

50 Безизходни ситуации?



57 TV игри и конзоли

60 Секрети, трикове, хитрини



Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539, 314 301

Е, сега вече разбрахме какво е да се "СКЪСАШ ОТ РАБОТА" :o)
Боци, Иво, Andrew, Joz, дядя Вася, кака Лина, БатНик, Диди, Пецата и Рая

КОНКУРС: 5 (пет) секунди реклама

Внимание, има новости!

Скъпи запалянковци, фенове, фенки и всички вие, които обичате, харесвате или не харесвате Вашето списание!

Условията за конкурса ги има в предишния MG (#5), а задачата е: най-добра идея за пет секунден рекламен видеоклип на MASTER GAMES. Но в миналия брой забравихме да кажем, че крайният срок за вашите предложения и материали е 20 ноември. Победителят ще стане ясен в Коледния брой на MG. Вече получихме много предложения за рекламен клип, някои от които са доста сполучливи. А по-находчивите са ни изпратили и дискети, съдържащи графика. Каквото и да си говорим, най-големи шансове за наградата имат тези, които изпратят завършени графични проекти (клипове). Наградения клип ще тиражираме в Коледния MG CD # 5. Вашите предложения и материали очакваме на редакционните ни адреси.



Наградата за конкурса е любезно предоставена от:

ФИРМА **Reset**

Лидер в компютърните и TOP GAMES аксесоари.

Пукотевица Грандисимо
HALF-LIFE

***Не е просто** да си голям учен - не знаеш кой от твоите експерименти в следващия миг ще посегне със **смукало** към мозъка ти. **Сред** най-очакваните проекти на тази есен беше триото 3D екшън-игри - SHOGO, SIN, **HALF-LIFE**. Последната от тях обаче, с първата си част, която се връзва към нов хардуер (напр. Monster sound от DIAMOND), застава категорично на **първо място**. HALF-LIFE всъщност има много качества, които я правят **нетипичен 3D екшън**, приближаващ се по-скоро към приключенията*

В сюжета те вкарва страхотно интро, невиждано досега в игрите - в него участваш активно самият ти. Като всеки друг ден пътуваш с влак на работа. Слушаш сутрешните новини, предавани от приятен женски глас. Показваш идентификационната си карта на пазача, който охранява входа към строго секретния научен комплекс. Научаваш, че днес ти се пада участие в революционен експеримент, затова трябва да облечеш специално защитно облекло. Научният комплекс Black Mesa живее свой собствен живот - учени на групички разговарят, някой купува лимонада от автомат, друг прилежно се труди пред пултовете за управление. Стражите те пропускат в следващата зона на базата и накрая влизаш в помещението, където трябва да се проведе научният експеримент. Правиш каквото са наредили учените... ,само че експериментът някакси не е сполучлив. **След** неуспешния тест базата е доста променена. На земята в локви кръв лежат тези, които ти само преди минути бодро си поздравявал. По-щастливите са мъртви, по-злощастните са жертви на гадните същества, с които е залят научният комплекс. Непрестанно се появяват нови и нови чудовищата. Воден от инстинкта за самосъхранение, твоята цел е преди всичко да останеш жив. Започваш мъчителен път през нестабилни мостове и задръстени проходи. За оцелелите учени ти си единствената надежда за спасение. Въоръжен в началото само с ръжен и пистолет, твоята работа е да прегазиш отвратителната напаст, тласкан от жаждата да убиваш. **За** разлика от другите 3D престрелки, в HALF-LIFE няма нужда да се оправяш с базата. Твоят път е да намериш път навън, към слънчевата светлина. В тази бодра идея ти пречат и хитрите чудовища, и собствената отбранителна система на базата - автоматични оръжия, които стрелят при пресичане на лазерен лъч, или лепнати към стената бомби. HALF-LIFE притежава нещо, което рядко се среща в други игри - така ужасява геймъра, вперил взор в монитора, че той не успява с треперещите си пръсти дори да натисне клавиша S за бързо бягство от гадориите, изникващи от стената или тавана. От галерията наблюдаваш учен, който става жертва на нещо, което в най-добрия случай може да се нарече "движеща се зъбата мутра". А когато накрая се добереш до повърхността, разбираш че войниците от ужким спасителния отряд в действителност безмилостно избиват оживелите, за да не излезе навън информация за ужасите в Black Mesa. **HALF-LIFE** съдържа (на 3D) доста прилични логически закачки. Например на пода на помещение е разлята вода, в която е паднала лампа. Щом стъпиш в така "нагласената" вода, здравето ти започва бавно да спада в посока нула - изходът е да скачаш по маси и столове до ключа, който спира тока. **Графично** играта изглежда супер: Q2-енджинът, макар и много, много преработен, доказва, че още не е съсипан от конкуренцията с UNREAL.

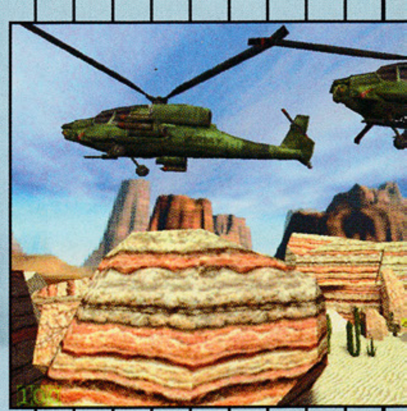












*HALF-LIFE безспорно е най-обещаващата **3D-стрелба** на тазгодишната есен. От времето на CREATURE SHOCK лично аз отдавна не съм се **страхувал толкова.***

TOP NEWS



BALDUR`S GATE

прогноза за хит



Повечето RPG, които излизат днес - главно 3D-екшъни, са длъжници на нашето време. Другите, от типа на превърналите се в класика EYE OF THE BEHOLDER или DUNGEON MASTER, сякаш са измрели. Не че сегашните 3D RPG са лоши, но правоверният и прогресивен RPG-играч отдавна копнее за нещо повече от бездушно изтребване на тъпи изродчета, които сами се набутват на меча му. На него някак му се иска истински dungeon, с много quests, subquests и subsubquests. Е, може би това му желание ще бъде изпълнено сто на сто от BALDUR`S GATE.

BALDUR`S GATE (след FALLOUT) е другата RPG, която най-вероятно ще те прикове за дълго пред монитора. Заедно с отбора си ще изживееш случки, зачената в проверения фентъзи-свят Forgotten Realms, където се разиграва примерно EYE OF THE BEHOLDER. Ако си геймър, който вече е попътешествал, знаеш, че на западното крайбрежие (Крайбрежието на мечовете) има два големи града - Baldur`s Gate на север и Amn на юг. Между тях тлее конфликт, защото желязната руда, която дълги години е добивана в планините, сега загадъчно намалява. Естествено, за причините градовете се обвиняват един друг. Като прибавим към това и въоръжените бандити, които нападат керваните по пътищата, става ясно, че ти (в ролята на невинно засега сираче) и твоите виртуални съдружници ще имате страшно много работа. **Твоята** история започва в град Candlekeep, където живееш с човека, който те е осиновил, който знае истинския ти произход, но по този въпрос и думичка не можеш му измъкна. А щом към този проблем прибавиш и факта, че горе-долу след половин час игра на BALDUR`S GATE твоят втори баща ще бъде насечен на парчета от наемни убийци, ясно е, че в един от многото quest-и ще изясняваш своя произход. За тази работа на твоя страна е Божията помощ, над 50 различни чудеса на страхотни магьосници и всевъзможни оръжия за смелите ти герои, които не се стряскат от някое и друго кило пролята кръв. Разполагаш с целия арсенал, описан в официалните правила на AD&D. **Авторите** сами подсказват, че са държали на реализма в психологията на персонажи, чието поведение е като в AD&D. Тъй че няма да сгрешиш, ако си вземеш в групата престъпник, който още след първата почивка ще забегне, прибирайки златото ти. Или пък ако две фигурки, по чиста случайност членове на вражески фракции, се заобичат (като в ISHAR). Истински екстаз обаче е, ако между двоица от твоята компания възникне по-особена връзка и още по време на първото ти посещение в черква, вземат, че се оженят.



Новост в играта е и ръководенето на тайфата ти - на всеки неин член можеш да дадеш script, от който зависи поведението му в битките. Естествено, това поведение зависи и от професията, от качествата му. Например Paladin никога няма да изостави приятелите си, дори да му отсекат ръката, но злият некроман офейква още при първия признак за вражеско нападение (другите от тайфата ще прекара с някой номер). Scripting би трябвало да елиминира горчивия ти опит от FALLOUT, където твоите приятели те прострелват в гърба, защото безумно тъпо са се втурнали да атакуват врага и не гледат кой може да им попадне под огъня. В BALDUR`S GATE можеш подробно да обясниш на своите как да се държат при атака на чудовища или други врагове. **Голям** кеф се очаква от нелинейния сюжет и свързаната с него система на любими quest-и - те могат да придвижат историята и играта към края, но чрез тях можеш и да по-









добриш качествата на своя отбор. Системата малко прилича на FALLOUT, където при зададен quest решаваш на коя страна да играеш - дали да` се държиш като наемен убиец, или да издадеш всичко на стражарите и да участваш в арестуването на своя работодател. BALDUR`S GATE позволява отделните quest-и и subquest-и да се завършват по няколко различни начина. Например лудото свещениче, което зомбира невинните селяни, или го пречукваш, или го вербуваш за твоята тайфа (но после му мисли). Такива избори в BALDUR`S GATE има много, а от тях зависи и съдбата ти. Според това, що за тайфа сте, в градовете ви посрещат или с цветя и овации, или мигом ви засипват със стрели от кулите с очевидното мнение, че по тези места няма място за такива. В графично отношение BALDUR`S GATE е игра великолепна. Следиш тайфата си от птичи поглед,



Това е един от най-обещаващите проекти, които са обявени в момента. Според предварителната рекламна версия, чиято основа са тези редове, играта е с най-добрите качества на RPG и ще предложи изключителна поне двумесечна оргия.

локациите са нарисувани ръчно, анимацията на фигурките е достоверна. Играта съдържа над 10 000 икони. Самата карта на град Baldur`s Gate е заемала в офиса на фирмата BIOWARE цяла стена, когато са я рисували. Ясно е, не става дума за малоформатен dungeon, който се изиграва за няколко часа!

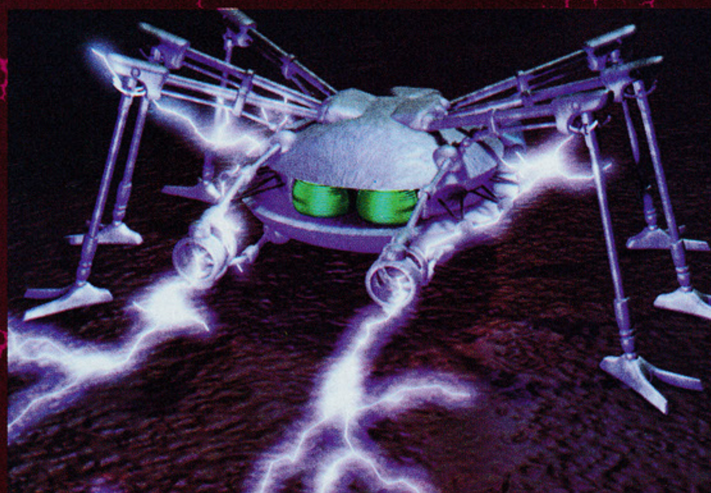
Разговорка с авторите на BALDUR'S GATE - BIOWARE

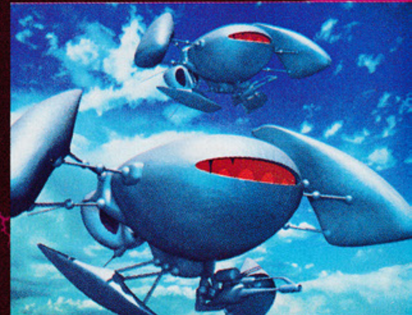
GM: За българския геймър BIOWARE е общо взето непознат отбор. Освен екшън-престрелката SHATTERED STEEL, май не сьм играл нищо от вас засега. Какво ще кажете за себе си и за предишните ви игри? **BI:** SHATTERED STEEL беше първата ни игра - излезе през октомври 1996 и я публикува INTERPLAY, също както BALDUR'S GATE. Фирмата BIOWARE възникна през 1998 г., основана от трима лекари (при създаването бях аз, Грег Зешък и Оуг Йип - Оуг вече напусна дружеството и сега заедно с Грег сме изпълнителни директори). Грег и аз още се занимаваме малко с медицина, но тя вече е по-скоро хоби - BW ни отнема почти цялото време. Едно от интересните неща от нашето минало е, че никой от BW (сега имаме над петдесет служители) нямаше, (изключвам SS) никакъв опит с компютърните игри. Всеки имаше друго минало, но ни обедини любовта към видеоигрите. По принцип наемаме хора с висше образование, които имат опит в развитието на софтуера. Дължим също много на нашия издател - INTERPLAY, защото ни помогна да стигнем там, където сме сега. Днес работим над три големи заглавия, един датадиск и над конверсии за конзоли. **GM:** BALDUR'S GATE е RPG, но във финалната версия ще е много силна подкрепата на мултиплейъра. От опит зная, че възможностите са или MUD (и друг напълно мултиплейър RPG), или чист сингъл-плейър RPG. Не мога да си представя как ще съберете в една игра тези две различни неща. **BI:** Стремим се към нещо ново. По-точно - искаме да оживим атмосферата на старите RPG за маса, които се играеха само с молив и хартия. Историята в мултиплейъра е като в играта за един играч - главната разлика е в това дали играете сами, с други хора, или с NPC, които, разбира се, са управлявани от играчи. В мултиплейърната игра един от играчите започва като водач и има някакви основни способности, като на господаря на пещерата (DM в AD&D). Тези способности включват решението за това кой да участва в играта (максимумът е 6 играчи), кой с какви знаци и с какви предмети ще играе, кой може да прекъсне играта, да започне диалози, да харчи общото злато и т.н. Така ще се ограничи взаимното избиване на играчите (Pkilling), което е толкова неприятно в мултиплейърните игри - когато някой от играчите се държи нелицеприятно, водачът може да го изключи от играта. **GM:** Петте компактдиска, на които излиза играта, са доста голяма работа. За кого бихте препоръчали играта: за закоравелите в RPG или за начинаещите в жанра? **BI:** По-голямата част от съдържанието на тези пет CD е фон и анимации, които са ядрото на играта. Има общо само 14 минути филми, а те не заемат кой знае какво пространство. Причината за големия обем на играта е, че графиката не е съставена от предварително създадени "павета", а всеки къс е оригинален. Освен това цялата графика е 24-битова, а това заема наистина доста място. Надявам се, че BALDUR'S GATE ще заинтересова широк спектър играчи. Хард-феновете на RPG сигурно ще бъдат въодушевени. Очакваме същото и от новаците, които обичат поглъщащи, детайлни сюжети и съответен свят. Феновете на стратегиите вероятно ще оценят тактическия енджин за боевете, които могат да бъдат както реал-тайм, така и ходови. Привържениците на приключенския жанр ще харесат сюжета и логическите загадки. А екшън-играчите ще лудеят от множеството магии, ефекти, чудовища, предмети и оръжия. **GM:** Сюжетът на играта линеен ли е, или се развива според това какъв път избира човек? **BI:** Сюжетът се развива в седем капитоли, всяка от които съдържа едно или повече ключови неща - играчът трябва да ги изпълни, за да продължи в следващата фаза. Геймърът може да завърши капитолата нелинейно с изпълнение на отделни субкуести. **GM:** Колко дълго ще трае за средно опитен играч довършването на цялата игра без помощта на упътване или хинтове (намеци). **BI:** Мисля, че играта ще отнеме повече от сто часа. Съдя по нашето собствено тестване на хора, които я играят, без да знаят сюжета. Може и да е много подълго, ако се изпълняват всички субкуести, повечето от които са доброволни. **GM:** Има ли в играта езикови ограничения или евентуално понижение на нивото на кръвта? Има ли нещо наистина кърваво и тъмно? **BI:** В играта няма прекалено много насилие и кръв - всичко е общо взето добре балансирано. **GM:** Може ли да ни представите игрова ситуация, драматичен момент или обрат, които очакват играча по-късно в действието? Но моля - нещо, което досега не е публикувано. **BI:** Ами... предлагаме множество "сиви" морални алтернативи - често с никакъв добър или лош подход, при които естествено играчът трябва да избира. Например в BALDUR'S GATE има магьосник, който ви зарьчва да плените нимфа на друг маг срещу тлъсто възнаграждение. При изпълнението на тази задача научавате, че магът иска да я използва като добавка за своята магия. В този момент можете да решите дали да изпълните основната си задача, или да предадете нимфата (тя никак не е въодушевена от подобни деяния) и да грабнете парите. Ако изберете първото, трябва да противостоите на разярения маг, а при втория вариант положителните герои от вашата група могат да се разбунтуват. **GM:** Не понасям измамата, но тарикатлъците са друго нещо. Планирате ли издаването на официални чийтове след излизането на играта или, както често става, шашмичките ще изчезнат (в Интернет и без следа?). Или пък ще бъдете силни и няма да допуснете нищо такова с политика "никакво мамене"? **BI:** Не планираме издаването на никакви кодове (преди завършването на играта ще ги изключим), но вероятно в играта все пак ще се настанят някои весели "коледни яйца", които ще насади там някой от развойната група. **GM:** Отсега се говори за възможност от Mission Pack за MG. Ще кажете ли нещо повече - моята информация е доста оскъдна. **BI:** Работим над датадиск (би трябвало да излезе през пролетта), който се прикачва направо към играта, разширява пространството за разхождане и позволява на героите да спечелят следващо ниво или две. Смисълът на този датадиск е да прехвърли мост до издаването на втората част, над която ще започнем да работим веднага щом излезе първата. **GM:** И накрая, типичен въпрос: играете ли други игри, докато се занимавате с BALDUR'S GATE? Ако да, кои? **BI:** Разбира се, че играем, въпреки че никой от BIOWARE-отбора няма напоследък много време. Обичаме игрите. Между моите хитове в последно време са COMMANDOS, HALF-LIFE, JAGGED ALLIANCE 2 и аз лично чакам да поиграя FALLOUT 2...

-GM-

THE WAR OF THE WORLDS







Темата "война с извънземни" днес изглежда като извадена от нафталина. Кой ли не се е занимавал с това - нямат брой и чет филмите и игрите с битки с всевъзможни по външен вид изчадия от космоса. И само в редки случаи някоя адаптация на известно произведение достига по въздействие оригинала си, както май е сега с "Война на световете" на Хърбърт Уелс.



Романът е увличащ и жесток разказ за безпомощни хора, които се мъчат да спрат атаките на марсианци, въоръжени с невиждани оръжия. Хърбърт Уелс не описва приятни космически разходки и уикенди. Неговата страховита история започва с пристигането на извънземните на огромни кораби. Изненадата и учудването на хората от трескавата активност на непознатите посетители са последвани от бърз унищожителен удар. Само няколко часа са необходими за подготовката на преносими фабрики за алуминий и силиций и марсианците започват да произвеждат бойни машини с термични, химически и други оръжия. Нахлуването във викторианска Англия предизвиква вълнения в обществото. Космическите завоеватели обаче нямат намерение да установят каквито и да е дипломатически отношения - за тях хората са само организми, чиято кръв става за храна. Колоритната действителност от края на XIX век се сблъсква със страшната реалност на оръжия и системи, характерни повече за XXII век. *Историята,* измислена от Уелс, не свършва с победа на разумните земни обитатели. Спасението за човечеството се появява в лицето на бактерии, за които (както марсианците се хранят с хора) извънземните са си просто храна. Победа по недоразумение: смърдяща и невидима слуз от боклуджийските кофи и отходните канали тихо и полека унищожава армия, пред която на колене стоят великите хомо-сапиенси. *Фирмата* GTINTERACTIVE пуска игра-стратегия, издържана в мрачната атмосфера на гениалния роман. Вълнуваща е комбинацията на битките между крачещите и летящите роботи на марсианците с оръжията от края на XIX век. Тълпи от хора и оръдия срещу блестящи метални паяци, излъчващи смъртоносни лъчи. Боевете се водят по въздуха, земята и водата, играчът може да си измисля и конструира нови оръжия и да строи фабрики за производството им.

Може да командва и едната, и другата страна или да действа в мултиплейърен режим. *А* докато младият читател очаква с нетърпение появяването на играта на пазара, препоръчвам му да иде в библиотеката, а още подобре в някоя книжарница и да си вземе "Война на световете". Ако знае английски, може да си намери страницата с оригиналния текст на книгата в Интернет и да я прочете. *Рекламните* картинки към играта изглеждат отлично, дано и с игралността да е така. Тази игра всъщност достойно отбелязва 100-годишнината на великия роман на Хърбърт Уелс.



TANKTICS

Откакто съществуват интерактивните забавления ти винаги си се отъждествявал с различни личности или си влизал в тяхната роля. Превръщал си се в Люк Скайуокър, капитан Пикар, Ерик Линдрос, Ал Капоне или друга известна персона. Но досега може би никой не те е карал да играеш ролята на магнит. Не да действаш като магнит на момичетата като George Stobbart от Broken Sword, а да си истински магнит, който привлича желязото (а както знаеш, то може да ти съсипе дискетата, МО-то и какво ли още не).

В ролята си, значи, на магнит и трябва да се шматкаш нагоре надолу по екрана и да събираш всевъзможни неща, които съдържат желязо, части от изпочупени вражески машини и главно - невинни овчици. С насъбрания материал трябва да нахраниш Part-o-Matic, огромна фуния, която преработва парчетите. Фунията сдъвква материала и изплюва пожеланата от теб част за най-важното превозно средство в играта. Само че, внимавай, TANKTICS не е никакъв танков симулатор (както си разбрал сигурно и сам от илюстрациите), така че няма да се срещнеш нито с Abrams, нито с T-72. Тъкмо наопаки, за вида на танка има значение само собственото ти творческо въображение. Върху неговото шаси може да се натрупа невероятно количество оръжие - от суперорърдия до леки и прости картечници. В какъв ред ще ги трупаш, си е твоя работа. Така комбинациите нямат край и по никой начин на бойното поле не ще се срещнат две еднакви бойни машини. Шасито и оръжията обаче не са всичко. Важно е да прибавиш върху така натрупаната камара и една радарна антенка, та да можеш да си приемаш и предаваш командите. Танкчето ти може да се състои най-много от десет части, като освен всичко друго има и комбинирани оръжия, с които, ако ги използваш както трябва, можеш да изтрепеш половината вражеска армия. *Самата* битка е нещо невероятно. Трябва по екрана да движиш магнита, да командваш своите танкове, а парчетата от разбитите танкове да примъкваш обратно във фунията, която ще изплюва нови части за танкове. Тях пък поставяш на шаситата, добавяш антенките и отново ги пускаш срещу противника. И т.н. и т.н., докато не те опухат или не победиш.







Магнитът на противника, да си наясно, също се мъчи да прибере колкото се може повече части за твоя сметка, а после да ги натъпче в своята фуния. После най-важната строителна суровина стават овчиците, не само защото в тях има най-много материал, но главно защото могат, ако ги сложиш на въртящата се лента до фунията, да ускорят производството многократно. *TANKTICS* се играе последователно в четири исторически епохи. В каменната ера танковете изглеждат като големи грубо издялани камъни, свързани помежду си с парчета дърво и примитивни въжета. Бавни са, но затова пък мачкат по пътя си всичко. В Средновековието танковете малко по ги бива, приличат на замъци със знаменца и рицарски гербове. Най-добри са, разбира се, съвременните танкове и тези от бъдещето. Особено бъдещите, които се носят над водата на въздушни възглавници и разполагат със супермегастрелящи топове, правещи противника на саздърма с няколко изстрела. *Сигурен съм,* че с TANKTICS ще ти е много забавно и ще пада голям майтап. И във въображаемото си класиране можем да сложим играта на едно от погорните места.

-GM-







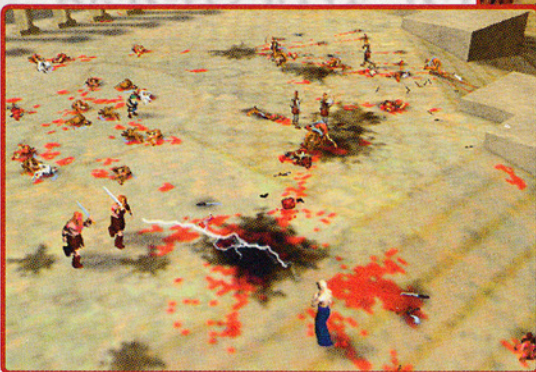


MYTH II SOULBLIGHTER

Трепери!!! Следващият Паднал Иде...

Помниш ли фантастичната MYTH: THE FALLEN LORDS, чийто компактдиск се търкаляше в механиките към края на миналата година? MYTH най-добре от всички игри симулира условията на истинското бойно поле със своя прецизен физически модел, който точно изчислява пътя на изстреляната стрела или обсега на смъртоносната експлозия на вражеските единици-самоубийци. Също като в истинска битка понякога трябва да вземаш неприятни решения и да жертваш малка група в полза на останалите мъже. И главното - всеки пехотинец или стрелец има свое име, което кара играча да се усеща част от сюжета, свързващ отделните мисии. Победа или смърт - това е девизът на армиите на Севера в боя с Неприятеля, който разполага с орди от различни отблъскващи създания на тъмната магия. Накрая, след тежка битка и страхотни загуби от двете страни идва победата на доброто над падналия лорд Balor. ***Balor*** не е единствен от Падналите - нали не си забравил, че бяха общо шест. Насреща ти сега е застанал следващият от падналите, Soulblighter, чийто план е да успее там, където не можа Balor. В първия MYTH той е само бегло споменат като водач на армиите, които изравняват със земята Covenant (откъдето по-късно изнасяш магическата книга). Още в началото на сегашната игра става ясно, че Soulblighter не мирува - наемници нападат границите на мирното кралство на Алрик. Спокойните преди гробища са разорани и тук-там стърчат кости на нещастни покойници, които и след смъртта не намират покой и стават храна на ghul-и. Ужас от ново кръвопролитие залива страната. MYTH II съдържа общо 25 мисии за сингълплеър, в които може би най-сетне ще се справиш с ненавистния враг и ще настанат жадуваният мир и спокойствие. ***MYTH II: SOULBLIGHTER*** е със значително подобрена графика. Фигурите все още не са полигонни обекти, но са по-добре анимирани. Авторите на играта обещават преди всичко активни обекти, които добавят на бойното поле повече реалистичност - въртят се перките на вятърните мелници, отварят се врати, падащи мостове се спускат пред разбитата ти армия, която търси убежище зад високите стени. Към военния бяс отгоре гледат птици, а на земята добитък и домашни птици стават на парчета печено месо от хвърлен коктейл Молотов, любимото оръжие на джуджетата. Огънят в MYTH II има голямо значение. Понякога стратегически причини ще те принудят да хвърлиш запалителна бутилка в гората и така да „отрежеш" (изпържиш) група неприятели, за да спечелиш малко време за изстрадалата си армия. Пословицата за огъня като добър слуга и лош господар обаче не лъже - той може и да те пресрещне, а смъртта в горски пожар не е никак привлекателна. ***За*** разлика от първата MYTH няма да воюваш само на бойното поле. Понякога играта се пренася в крепости и укрепления, които трябва да превземаш или да защитаваш. Във всеки случай MYTH II е много по-кървава от предшественичката си, в която имаше доста летящи крайници и глави. Явно технологията отива твърде напред и днес могат да се изобразяват и крайно неприятни детайли на смъртта. Почти сигурно е, че след особено тежки битки твоите героични единици почти ще се плъзгат по кръв - червена от нещастните ти бойци или черна слузеста, изтичаща от мъртвите ghoul-ове и thrall-ове. ***MYTH II*** съдържа и нови единици. Сред неприятелите влизат например Maul, огромно туловище с боздуган, или магьосник, способен да изпрати по воините ти убийствен отровен облак. Към положителните герои се присъединяват вълшебница и елитни рицари от бившата империя. Разширява се и списъкът на вълшебствата, с които разполагат маговете от двете страни. Освен споменатия облак, се намесват например популярният файърбол и главно друга система на вълшебство. За разлика от THE FALLEN LORDS, където магът е с лимитиран брой вълшебства, тук има мана, която с течение на времето бавно се добива. Тоест от геймъра зависи, как ще действа със своите магьосници, всеки от









които разполага с две вълшебства - нападателно и отбранително. Заедно с новите единици, чувствително е подобрен изкуственият интелект, където няма хвърляне на запалителни бутилки, стрелба в собствените редове и други подобни дела, за които трябваше да се внимава в първия MYTH. *Заедно* с MYTH II фирмата BUNGIE пуска два редактора с логичните имена Fear (страх) и Loathing (гнус), с които е създадена самата игра. Fear е едитор на фигурите и техните качества - за web-овата страна на Bungie сам ще се убедиш как за няколко минути от джудже, хвърлящо по врага коктейли Молотов, се прави джудже, което изстрелва от задника си горящи и избухващи пилета. Loathing пък създава следващи собствени нива. Естествено е да се използва Bungie Net, където върви първоначалният MYTH - с това е свързано подобрението на мултиплеъра, в който сега можеш да сключваш и разтуряш договори с останалите играчи или да свикваш нови единици на бойното поле при групова игра. ***MYTH II*** също като предшественичката си става както за Windows 95, така и за Macintosh (APPLE, iMac). Неин потенциален конкурент е играта BRAVEHEART, създадена по мотиви на филма "Смело сърце" с Гибсън. Кой е по-добър ще видим около Коледа - и без подобие на добрия дядо Коледа...







P.S. BUNGIE не спи на лаври и освен Soulblighter работи още върху 3D със загадъчното име Oni, която се развива в киберпънк свят. Работата е свързана с бойни изкуства - освен оръжия, ще има избор от кунг-фу удари. Както се казва, "stay tuned", защото BUNGIE изглежда не е фирма, от която излизат некачествени игри.

GT Interactive обяви лансирането на новата си игра „Rogue Trip" за плей-стейшън.
Появява се още една адмирирана от критиците игра на GT Interactive Software Corp. Новата игра за любителите на силни усещания на четири колела Rogue Trip за плейстейшън е вече факт.

Iridon Interactive обяви Excessive Speed
Iridon Interactive обяви на 06.10.1998, че е влязла в преговори и е постигнато споразумение с разпространителските компании Chaos Works и Ganymede да тиражират и разпространяват играта Excessive Speed в Европа.

Terminus Zero - G обявиха премиера на новата си игра.
Интензивният междузвезден футуристичен екшън на Terminus - Vicarious Visions ще може да бъде видян на 11 октомври на фестивала в Ню Йорк, организиран от Gaming Krib.

Sound Source подготвят новата си изненада „The Abyss: Incident at Europa".
Sound Source Interactive обявиха на 06.10.98, че първата им приключенска игра на CD-Rom - „The Abyss: Incident at Europe", е пред завършване. Играта е базирана на филма на James Cameron - The Abyss (Бездната).

Acclaim Sports подготвят NHL Breakaway`99 за Nintendo 64.
Acclaim Sports оповести, че продължението на изключително добре посрещнатата от критиката видеосимулативна игра NHL, ще бъде представено през ноември на Nintendo 64, като предполагаемата цена ще бъде 49.99$.

От Microsoft обявяват тестване по Интернет на Close Combat III.
Microsoft обявиха, че на 09.10. геймъри от цял свят ще могат да се запишат за тестването на Close Combat III: The Russian Front. Общо 100 изпитатели ще бъдат записани в Microsoft site.



Activision подготвя набор от класически игри от 80-те за плейстейшън.
Activision ще предостави на феновете от следващото поколение дузина от най-добрите игри от 80-те на конзола с пускането на пазара на продукта си, наречен Activision Classics в седмицата след 5-и октомври.С рекордно ниска цена, около долар на игра, тази колекция на 30 легендарни игри, като: Pitfall!, River Raid и Kaboom е определено есенният хит на пазара.

„Pool Hustler" на Activision се появява по магазините.
Геймърите могат да се състезават с някой от най-добрите билярдаджии по света от 5 октомври тази година, когато по магазините се появи новият продукт на Activision„Pool Hustler". Обикаляйки града и играейки на маса след маса, ще можете да натрупате пари, умения, а освен това ще си извоювате име на билярдна акула в подземния свят.

Hasbro Interactive издава три нови игри за деца.
Водещата в производството на детски интерактивни игри фирма ще зарадва своите почитатели сред най-малките геймъри с My Little Pony, Operation и Candy Land, всичките на CD-ROM за PC.

ASHGAN
убиецът на дракони

SILMARILS се връща към началото си. Една от първите игри, които сътвори тази фирма (освен феноменалната трилогия ISHAR), беше плоската TARGHAN с елементи на RPG. TARGHAN има особено значение заради връзката си с покъсния свят на ISHAR. Така е и в случая с ASHGAN, която е непряко продължение на славния хит. **Главният** герой на играта, Ashgan, е син на Targhan. След като Targhan освобождава своята страна от злото на Принца на хаоса, животът в Edengharn се връща в старите си коловози и обикновените хора заживяват спокойно. За съжаление, горните части на Edengharn са прорязани от мрежа от пещери. Това примамва в областта дракони, които отчаяно търсят къде да гнездят. В жестока битка Targhan е убит, а Ashgan едва-едва се измъква жив, но с изгорена лява ръка. След битката властта е заграбена от Morghan, чичо на Ashgan, и нашият герой е принуден да бяга от злия си роднина. Ashgan става наемен войник, който пътува от селище на селище и си спечелва славата на най-добър в борбата с дракони в цялото кралство. **Ashgan,** естествено, има за цел да ликвидира драконовата заплаха в самия й зародиш, т.е. в гнездата на остров Syth, където драконите са намерили убежище. На тази задача се мъчи да пречи Morghan, който също е на острова и е в съюз с тъмните сили. Вярно, дракончетата растат бързо, а времето е отчайващо малко, но наградата - връщането на трона, е повече от съблазнителна. **Играта** започва на остров Syth, където Ashgan дебаркира. Още при появата на първата фигурка става ясно, че двубоите в най-добрия случай ще са толкова жестоки, като в DIE BY THE SWORD (DBTS). Предварителното демо ни пооткрехва и интересната система на двубоите - нещо подобно на arcade в DBTS. ASHGAN предлага малко по-широка скала на движения с интересни фехтовални финтове. Но въпреки това изглежда няма да дочакаме реална симулация на битките. От друга страна, острието на твоя меч ще опознаят далеч повече врагове, отколкото в DBTS. Накратко - ще сечеш крайници на неотменните джуджета, паяци, лигави пълзящи гадини и зомбита. Много от враговете ти разполагат с лъкове и стрели или могат от разстояние да разяждат здравето ти. В демото има и нещо като максибос - рицар, висок два метра и половина. И докато Ashgan отчаяно се мъчи да го кълцне на две, бронираният великан разумно отстъпва и в един незабележим момент (ако не внимаваш, разбира се) вдига своя нащърбен огромен нож и отървава завинаги нашия герой от житейските проблеми. След като елиминираш понизшите си врагове, идва ред и на целта на всичките ти старания - драконите. В сравнение с героя те имат предимството, че могат да летят. А както знаем от приказките, с меч срещу дракони излизат само глупавите принцове. Затова сред другите ти оръжия има и един арбалет, който се зарежда с няколко вида стрели - особено интересни са рамбовските с взривяваща се глава: само с едно попадение пращат врага във вечните ловни полета. Великолепно впечатление прави фактът, че ASHGAN симулира стрелбата с лъкове много достоверно. Освен това можеш да си събереш стрелите, които не са попаднали в целта, и отново да ги използваш. **Графично** играта изглежда отлично. Докато търси драконите и злия чичо Morghan, главният герой минава както през студените области на острова (по-голямата част от Syth е покрита със сняг, а в него Ashgan оставя хубави следи), така и през тъмните dungeons, където всяка грешна крачка на героя се наказва с падане във вряща лава. Авторите на играта са успели сравнително вярно да раздвижат Ashgan и неговите врагове. Много добре са представени анимационно различните видове смърт. Така например умиращият рицар, след като е понесъл последния решителен удар, рухва на колене, от дупка в шлема му изблъбвука кръв, после пада на земята и изпуска душата си (в буквалния смисъл, както и при смъртта на всеки в играта - тялото изчезва, а душата излита нагоре). **ASHGAN** за разлика от DBTS не е само екшън-игра. Голямо внимание е отделено и на логическите гатанки. От време на време по пътя те спира добра самодива или бабичка с кошничка, които ти дават добър съвет и въобще помагат. От враговете пък изпадат ключове от сандъчета, съдържащи нови и интересни информации. SILMARILS има намерение да завърши ASHGAN някъде около Коледа и току виж някой от нас я намери на сутринта под елхата. -GM-













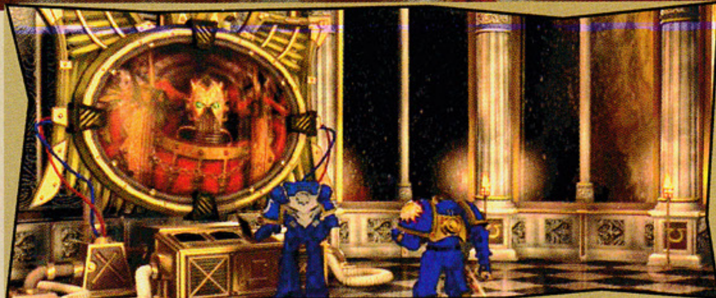


CHAOS GATE

ход, ход, ход...

Добре информираният геймър знае, че WARHAMMER 40.000 е популярна настолна игра на GAMES WORKSHOP. Във футуристичния й свят се срещат различни раси, между които човешката Империя, Елдари (потомци на Елфите от WARHAMMER FANTASY), Орки, Гоблини, Тираниди и армии на Chaos. Настолната игра с малки пластмасови или железни фигурки и модели се играе на маса и обикновено се развихрят многочасови битки върху огромно игрово поле. С две думи, WARHAMMER разполага с множество привърженици, които не се колебаят да инвестират време и пари в тази отлична игра. Естествено, WARHAMMER 40.000 има цяла гора от филизи, някои от които избуяват в електронните игри. *Една* част от WARHAMMER 40.000 се нарича SPACE HULK и действието й се развива предимно по палубите на гигантски космически останки, червиви преди всичко от Genestealers - безмозъчни, но смъртоносни инструменти за убиване (Genestealers спадат към расата на Тиранидите). Този клон на WARHAMMER познаваме преди всичко от легендарните игри SPACE HULK и SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS на фирмата ЕА. Малко по-стара е SPACE CRUSADE, но там няма двубой между Терминатори и Genestealers, а битка на Space Marines срещу Орки и Гоблини. В сравнение със SPACE HULK, в която има само сражения на малки групи елитни бойци срещу многократно по-големи сили, EPIC 40.000 - следващата част на WARHAMMER 40.000, е игра в съвсем друго измерение. Светът е същият, но тук са много повече и много по-силно въоръжени формированията - танкове, артилерия, военновъздушни сили и където по-многобройна пехота. Подобна електронна игра е неотдавна издадената FINAL LIBERATION от SSI. Въпреки че CHAOS GATE е "само" още една игра от света WARHAMMER 40.000, бъдете сигурни, че тя ще има принос в геймвиртуалността. Това не е нито SPACE HULK, нито EPIC, а чистопробна WARHAMMER 40.000. По-малкият брой войници се допълва с бойни машини: танкове, бронетранспортьори, дреднаути. *От* картинките, анимацията и информациите в печата се подразбира, че CHAOS GATE може да е само малка крачка за програмистите, но е голям скок за графиците, чиято добре свършена работа личи много отчетливо. В играта ти направляваш от 4 до 20 Space Marines (по-точно Ultramarines) и се сблъскваш с ордите на Chaos, представлявани предимно от Chaos Marines и тяхната техника. Всяка от великолепно моделираните фигури може да изпълнява повече от 40 различни акции и за всички има отделни анимации. Разполагаш с огнехвъргачки, лазерни оръдия, Vortex гранати, ракетомети и друга тежка техника. Плюс психарски магии. Плюс чудесни визуални ефекти. *Интересна* е структурата на играта. Част от нея представлява класически поход от петнайсет вървящи една след друга мисии, в които трябва да формираш бойни единици, да подобряваш техниката, а отделните войници да придобиват нови умения и навици. Освен главните операции има и случайно генерирани мисии, които обаче не са самоцелни. В тях твоите войници придобиват допълнителен опит, а ти получаваш мощни артефакти, които улесняват пътя ти към края на играта (този принцип напомня за играта TES: ARENA; макар че тя всъщност е от друг тип, но концепцията за главната "мисия", генериран subquest, остава същата). *За* да влезеш бързо в играта, няма нужда въобще да познаваш WARHAMMER. CHAOS GATE всъщност е класическа ходова стратегия и според авторите има сравнително просто и прегледно управление (от картинките не изглежда точно така!). Някои дейности, между които екипирането на войниците пред мисиите, можеш да делегираш на AI (Artificial Inteligence) и да се съсредоточиш върху самите акции. Дано обещанията не останат празни приказки. А аз очаквам с нетърпение една добра ходова стратегия от прекрасния и познат на мнозина свят на WARHAMMER 40.000.

-GM-







BLACKSTONE cronicles

санаториум на ужасите



Компанията LEGEND ENTERTAINMENT, ръководена от гениалния разказвач Bob Bates, е издала досега не едно и две завладяващи приключенски заглавия, между които DEATH GATE, SHANNARA, SPELLCASTING 101, MISSION CRITICAL и други. Приблизително по веднъж годишно LEGEND E. поднася нов продукт. Последната им игра за разлика от предишните е по-мултимедийна, по-близка е до душата на днешния геймър и е приключение, та дрънка. *През* май 1995 г. американският писател John Saul пристига в LEGEND E. с идеята да се направи компютърна игра по мотиви от негови бестселъри. И ето какъв сюжет се получава. През 1925 г. главата на богатия и тежък род Metcalf и застаряващ вожд Malcolm Metcalf купува огромното имение Blackstoun в New England, за да построи там частен санаториум. През 1959 г. местните власти решават, че лечението и работите в санаториума са доста мътни и го закриват. Доктор Metcalf се зарича жестоко да си го върне на всички, които са унищожили делото му, но не успява. Преди да умре докторът заклева сина си Oliver да отмъсти за него. Оливър е силен и телом, и духом. А след смъртта на стария доктор в околностите на изоставения санаториум започват да се случват странни неща. Точно те са описани в разказите на John Saul и са пресъздадени в играта, за която говоря. *Ти* си в кожата на Оливър, сина на доктор Metcalf. Вече като зрял мъж пристигаш с колеги за откриването на Музей на терапевтиката, в какъвто е превърната реконструираната сграда на бившия санаториум. Вечерта след тържеството Оливър е посетен от духа на мъртвия си баща, който съобщава, че е отвлякъл неговия петгодишен син Джошуа. Още същата вечер Оливър се отправя към тъмната сграда на бившия санаториум (днешен музей), за да спасява детето си. След PHANTASMAGIE II, COUNTDOWN и SANITARIA може да ти се стори, че новата игра не е нещо ново, но ще сбъркаш. Напрежението в LE страхотно расте - от първата "разходка" из болните мисли на отдавна починалите пациенти, през доста странната "психотерапия", на която са били подлагани, та чак до ужаса на мъченията и зверските убийства, които са изобразени направо шокиращо. *Първият* пациент, с когото се сблъскваш, е Marilyn Wilson, млада жена, която през 1932 г. забременява и нейното заможно семейство решава да потули историята, изпращайки я в санаториума на доктор Metcalf. В разговора с Marilyn лека-полека научаваш какво й се е случило в санаториума, по какъв ужасен начин е загубила нероденото си дете, а после е полудяла и се е само





В един момент трябва сам да си инжектираш противоотрова с това не много стерилно нещо.

Тази стая не може да бъде забравена. Не бих искал да бъда лекуван тук.

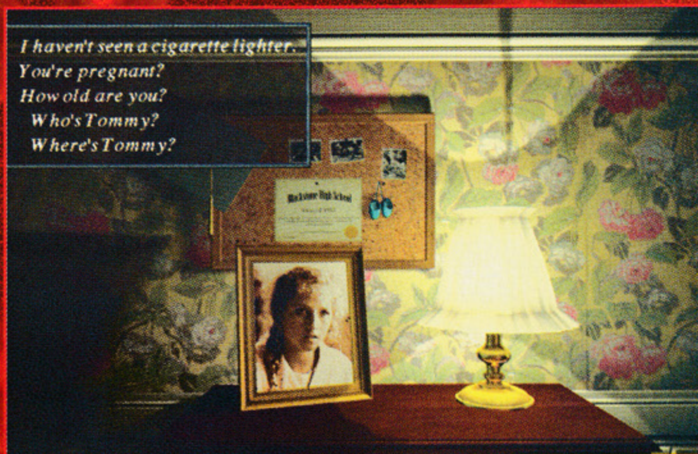


Ужасите, които се случват на това място, не могат да бъдат описани.

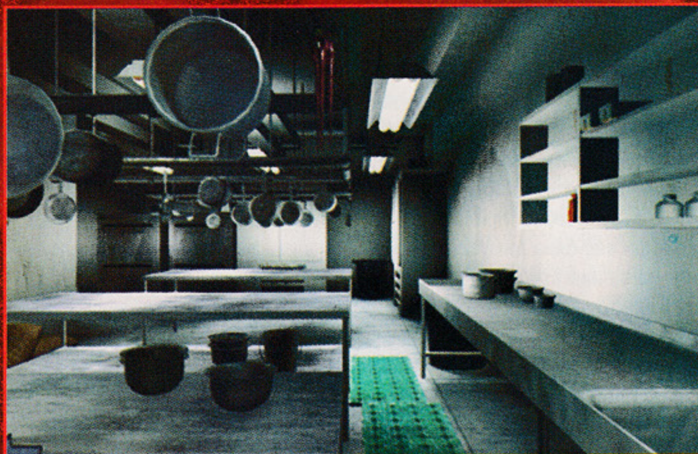


запалила. И тази история е само безобидно начало. Всеки пациент разказва свои ужасии и мъчения, които са превърнали живота му в ад. Хич не мисли, че са като от познатите филми със страхотии! Направо те заковават към екрана. LEGEND E. с помощта на обикновени разкази, статични картини и майсторски диалози показва ужасии, в сравнение с които видяното досега изглежда като детска приказка. Мъртвите свидетели на "лечението" на лудия доктор Metcalf в началото описват подробно само своите психомъчения, но по-късно стигат до наистина жестоки разкази за зверските опити, извършвани с тях. Ще видиш например шестгодишно момче, възпитавано от майка си като момиче, чието "лечение" от феминистичните му уклони минава през изтръгване на зъби, отстраняване на хрущяла на носа, отрязване на ушите, пениса и тестисите, ампутиране на всички крайници и... останалото просто не става за описание. Върху други пациенти са изпробвани врящи и ледени бани (чак до точката на замръзване), електрошокове, затваряне в "съдове за хора", докато се предизвика клаустрофобия, инжектиране на различни отрови, чумни вируси и наркотици. И всичко това, за да се разбере дали ще се подобри психическото състояние на пациента. *Естествено,* връхната точка е в последната фаза на играта. Докторът, вече в края на своята кариера, напълно изгубва разсъдъка си и играта се пренася във фантастично оборудвана стая за мъчения. Нямам думи за вещите, които виждаш там... *Системата* на управлението на играта е класическа. Чрез стрелките се движиш през санаториума, разговаряш с обитателите му, събираш предмети. После решаваш загадки на основата на събраните предмети или логически ребуси като в BLACK DAHLIA. Сложнотиите започват на сравнително ниско ниво и стават все по-тежки и по-трудни, докато към края на играта могат и да те ошашавят. *Внимание:* играта изисква добро владеене на английски език. *Накратко: приключението е страхотно, но все пак внимавай. Става дума за умен и брилянтно разказан психоужас, свързан с убийства на невинни хора.*

-GM-







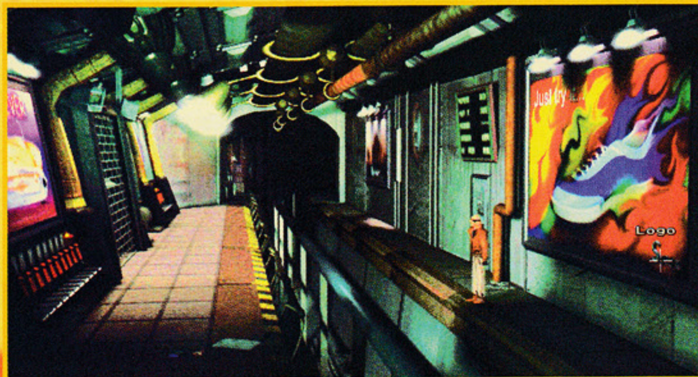
GAMES HOT

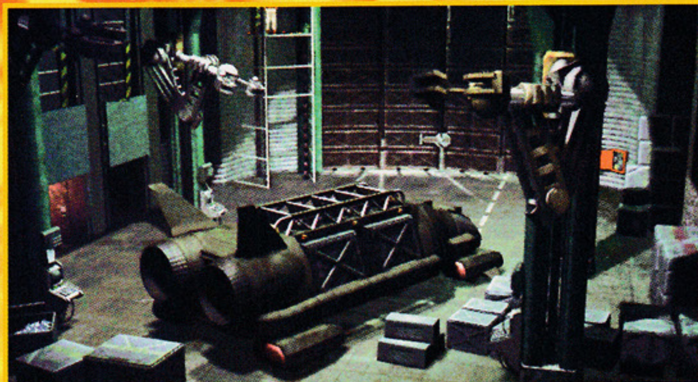
Legend Entertainment
PC WIN'95
MIN.: P 60, 16 Mb RAM, 100 Mb HDD
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име ....фамилия ....възраст ......г.
адрес,град ....
тел./ e-mail ....име на подрубриката ....(търси/предлага).
Забележка: да се подчертае.
Текст: ....
....







Светлината на сънливите лампи и студените неони напразно се мъчи да пробие леденостудения мрак, който е захлупил град Union. От време навреме в светлината на фаровете по магистралата високо горе във въздуха се мярва летящ обект. Между високите конструкции на строителните кранове, стърчащи в тъмносиньото небе като пръст Божий, прелита и каца при вас бяла лимузина. Тя е на вашия стар приятел Hugh Martens, кмет на град Union. Той някога ви е спасил живота, а сега е дошло време да му върнете жеста. Това е вашият дълг, при връщането на който ще попаднете в генетична лаборатория. Там се изпробва влиянието на cyberspace върху човешкия характер. А върху затворници се експериментира и една специална технология за виртуална реалност. Очакват ви много превратности, докато към края установите, че не всичко е толкова ясно и просто, както изглежда на пръв поглед. Защото истината е малко по-друга. ***TEAM 17*** определено е искал да ви достави голямо удоволствие, разпространявайки тази криминална авантюра, разположена по време в недалечното бъдеще. Играта наистина ще ви зарадва в такъв постен период като днешния, когато добрите криминалета сякаш се провалиха вдън земя. Но да бъдем търпеливи и да караме наред. ***Да*** започнем с управлението. Отдавна го няма онова време, когато приключенските игри ви тероризираха с огромен брой команди. Така че не е изненадващо: за да местите вашия герой ви е достатъчна само мишка с два бутона. Левият служи за проучване и сноване насам-натам, а с десния можете да говорите и да използвате предметите. Авторите на играта даже са били толкова любезни, че са ви спестили отчайващото лъкатушене по целия екран в търсене на жизненоважен предмет с размери 1х1 пиксела. Тук всички интерактивни предмети се изобразяват като минете с курсора през тях. Освен това, и слава Богу, в тази игра няма никакви супермъннички предмети. Тъй че от управлението в никакъв случай не ще се оплачете. ***Същото*** е и с графиката. Нека оставим настрана интрото, което е добре монтирано и графично е над средното ниво, и да се спрем на графиката на самата игра. 3D Studio MAX е работило доста добре и резултатът са тъмни и унили локации, от които директно диша атмосферата на не чак толкова розовото бъдеще и които много напомнят за също тъй унилия HARVESTER. Единствената съществена разлика е в действащите лица, които не са филмирани, а рендвани по същия начин, както и всички локации. Рендването върви ръка за ръка с използването на ръчно рисувани текстури, тъй че понякога имате впечатлението, че NIGHTLONG е игра, рисувана ръчно. Не се заблуждавайте обаче. От паркинга, където започвате действието, та до садистично оборудвания затвор, където играта свършва с интересна и изненадваща кулминация - навсякъде става дума само и единствено за рендвана графика. Всичко по време на вашето пътешествие е в движение: морето се вълнува, насекомите пълзят, светкавиците раздират нощното небе. Така че не се бойте, няма да си имате работа със



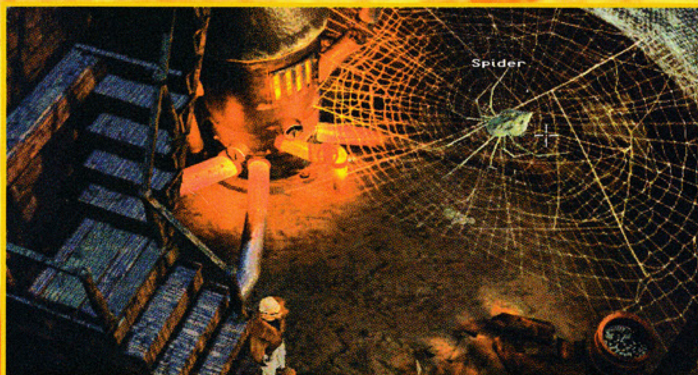
NIGHTLONG

авантюра в киберпространството

статична и отблъскваща графика. ***Също*** тъй унила и тъжна като графиката е музиката. На места ненатрапваща се, на места градираща, тя представлява заедно с действието едно незабравимо цяло. Всяка стая си има типично своя музика и няма да е проблем да различавате всичко по слух. Музиката се допълва по чудесен начин и със звуците, които се чуват буквално на всяка ваша крачка и при всяко действие. Не са за пренебрегване и проявите чрез звук и мимика на отделните герои. Например дрезгавият глас на Joshua и неговите ругатни придават на играта един особен привкус. Също както и страшно "приятният" глас на Mildred, съпругата на продавача на вино. Гласът ѝ ще ви накара да потърсите в инвентара си пистолет или умряла мишка, от каквато тази "мила" дама панически се страхува. И тогава нейният късащ нервите вик ще бъде награда за усилието ви. ***Накрая си*** оставих за десерт най-голямото бижу - игралността. Ако не обичате да играете на принципа "използвам всичко, пък все нещо ще се получи", ако търсите по-скоро логиката в приключението, ще сте много доволни. Всички действия в преобладаващото си мнозинство са логични. Дори и по-малко нагънат мозък може да завърши играта до две-три седмици. И то като редовно си отпочива. А пък ако наистина захапете играта здраво, може да ви стигнат и два дена. Великолепната атмосфера ще ви погълне изцяло, гарантирам ви. Често ще се хващате, че със затаен дъх следите как клетката с Joshua, окачена на въже, се срива в пропастта. Или как вашите приятели Eva и Al се катерят през ограда, по която до преди малко е текъл ток със 100 000 волта напрежение. Повярвайте ми, в тази игра подобни сцени има немалко. ***Свежо*** нещо в NIGHTLONG е многообразието на отделните локации - от футуристичното метро, та до средновековния замък, където ще се озовете при скитането из киберпространството. Изобщо cyberspace е прекрасно нещо. Освен, че ще ви помогне да посетите локациите, които не са много типични за мегаграда на бъдещето, ще му бъдете благодарни и за възможността да "поотпуснете" линията на действието, която иначе си е доста стриктна. Понякога дори много стриктна. Историята изобщо не се разклонява и ако сте свикнали на игри с различни финали, този път ще е съвсем другояче. Може би това е единственият недостатък (а може и да не е недостатък) на тази почти съвършена игра. ***Интересни*** са и различните логически проблеми, които не са чак толкова много, но пък си заслужава да бъдат споменати. Така например с последната наистина математическа загадка няма да се справите без калкулатор. Пъзелите също не са леки, но с малко повече размишления и те могат да бъдат наредени. ***Накратко казано,*** след доста дългичка липса на гейм-приключения новата игра идва като благодатен дъждец за душите, обичащи този жанр. Няма лъжа, няма измама - това е един много сполучлив продукт със сравнително ниски изисквания към хардуера, прекрасна музика и съвършена атмосфера! Заслужава си високата оценка, но правото на последна дума все пак си е на многострадалния редови геймър.

-GM-





След дълго очакване - едно истинско Chi-Fi приключение.

Trecision/Team 17

PC WIN'95
MIN.: P 150, 32 Mb RAM, 3 Mb HDD
Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10





Дойдох, видях, победих - Caesar

Дойдох, видях, похвалих - GM

Третата *част от успешната серия игри CAESAR на IMPRESSIONS вече е при нас. Както си му е редът, очаквахме по-добра графика, повече игрови идеи, подобрения и поправени грешки.* ***Сега,*** *след контакта с този нов продукт, отговорно и с пълно съзнание заявявам, че при CAESAR 3* ***надеждите ни са оправдани*** *в най-висока степен.*

CAESAR 3

твоят чудесен античен град

Слава богу, във второто продължение на играта авторите не са се поддали на изкушението от тотално отричане и не са преработили абсолютно всичко, което харесвахме в предишните части. По стария начин се подава вода в града чрез виадукти и резервоари, не се е променил начинът за събиране на данъци от сената и местните власти. Останалото обаче, пак за добро, е леко оправено или изцяло преработено.

ВЪВЕДЕНИЕ В ГЛАВНОТО

Графиката заслужава лаконична оценка: много красива и предостатъчна за този тип игри; направо луксозна (hi-color - 65 хиляди цвята); можеш да превключваш на разделителна способност от 640x480 до 1024x768. И музиката е наред - хубава, умна и старинна. Изобщо от монитора лъха видим напредък в сравнение с С2. Пътищата и паважът не изглеждат като изпъкналости. Реките са по-широки от локвички и над тях могат да се строят мостове. Картата на града се очертава по няколко критерия, чрез които избираш онова, което те интересува (може например да предпочетеш общо ниво на здравните грижи вместо цяло или да се спреш само на достъпността на болницата). Сградите са застрашени както от огън, така и от небрежност, да не говорим за недоволстващите. Затова е добре да строиш префектури против огън и бунтовници и строителни станции за поддържане на обектите. Изгледът на развития град е истинска радост за окото на архитекта или бъдещия кмет. Хората ходят насам натам, но не просто се мотаят - всеки точно знае откъде, накъде и за какво отива. С3 не изглежда машинно като своя предшественик и дава представа за реалистичен древен град. ***Играта*** е разделена на няколко мисии. Задачата на всяка е да се достигнат главните показатели на играта до предварително определени стойности, включително и брой на жителите. Зад строгото "просперитет 20, мир 25, популярност 25, култура 30 и цел - брой на жителите 5000" понякога се крият няколко часа компютърен труд.

Я ДА СЕ ЗАХВАЩАМЕ

В играта С3 няма роби и плебеи, а само трудоспособни граждани. Те се лутат из града и търсят работа, без да им пречат високите данъци и ниските заплати (двете могат да се наслагват). Важна е близостта до пътищата, а не отдалечеността на жилището. Затова рудниците, които са сравнително далеч от местоживеенето, могат спокойно да наемат работници (ако ги искаш мигом и не щеш да чакаш минаващите наоколо безработни, трябва да построиш наблизо поне един жилищен дом). Така се създава впечатление за градски квартали и се усилва впечатлението за същински град на екрана, а не за разпилени обекти по някакви зададени математически правила. Работната сила не се дели на точни бройки, разпределени по отрасли - в играта има приоритети, които дават предимство на някои области пред други. Начело винаги е водоснабдяването или отглеждането на земеделски култури. Накрая, както и в нашата горчива действителност, са културата и здравето. ***В*** голямата търговия влизаш чрез глобално изобразена карта на Европа. Избираш търговско трасе с определен тип стока. Плащаш съответни суми и търговията тръгва. На път потеглят кервани или кораби (внимавай - без работници в пристанището си заникъде!). Избираш какво да доставяш, какво да изнасяш и какви количества от дадена стока да имаш винаги на склад. Приятен е фактът, че можеш да търгуваш и когато нищо не купуваш, а само продаваш. Тогава паричките идват като лавина...

ЕДИН ПРЕКРАСЕН ДОМ НЕ СТИГА

Домовете в С3 могат да бъдат общо двайсет типа, като най-голям е скокът между десетия и единайсетия, където бързо намалява обитаемият капацитет - с около една трета. Но пък от съответния дом се печели повече от данъци. Геймърът трябва добре да размисли дали да има много работници в производството, или богат град с наполовина по-малко хора. Лично аз предпочетох първия вариант (от търговия се печели повече, отколкото от данъци) и умишлено оставих домовете на ниво 10. Доста голяма е разликата между дом със 76 или с 40 души. Системата за растеж на домовете по принцип е заложена в нивото на мястото. Има няколко параметъра, от които най-важни са достъпът до пазара, водоснабдяването, нивото на образованието и културата. Тук има голям напредък в сравнение с С2. Вече не важат правилата от типа "не бъди много близо до търговията и прекалено далеч от културата". Подобни "фактори" са подтиснати - важното е дали нещо се получава, а не дали нещо влияе зле на развитието. Ограниченията са главно в търговията и пазара, но нямаш проблеми, ако се отдалечиш с едно поле и направиш градина или оправиш пътищата. По-високото развитие в С3 обаче иска нещо повече: съдове, зехтин и други луксозни неща. Затова не се чуди, че няма да имаш най-добрите домове още в първите мисии - просто няма да можеш нито да произведеш, нито да доставиш някой от



тези компоненти. Що се отнася за подреждането на комплекси от домове, май най-добре е да се строят в две редици близо до водоеми. При повече редове, което теоретично е възможно (достатъчен е достъпът до пътя от едно поле), вътрешните домове западат вследствие на лошата околна среда.

НИЕ ИСКАМЕ ДА ЯДЕМ

Проблемът с прехраната на жителите не се решава с изграждането на пазар. Търговецът продава храна и стока (споменатите порцелан, маслини и т.н.), но първо трябва да се снабди с тях. Затова броди из града и търси най-близкия хамбар или склад. Чак след като ги намери и направи сделка, може да носи на пазара стоката и да я разнася из околността. Лошо е, когато складът е празен - трябва да се търси друг, защото ако търговецът се върне без нищо, хората се изселват. Пристигането и бягството на хората е показано много реалистично. Играчът вижда нови жители, които дърпат своите колички към града, а в обратния случай с ругатни влачат покъщнина нанякъде извън него, където може да се живее.

КУЛТУРА С АНТИЧНИ ПРАВИЛА

Областта на културата е катализатор за по-нататъшното развитие и е един от главните фактори за вдигане нивото на домовете. Налага се много да се търчи. С направата на павилион за забавление нещата не свършват. Необходима е тренировъчна площадка за гладиатори, а в по-добрия случай - и за лъвове. Те пък след това се движат из града и търсят най-близкия колизей, за да положат свои или чужди кости. Същото е с театрите. Идват актьори от съответните колонии, всяка от които има месечни квоти за пускане на артисти. Ако разположиш културното производство твърде далеч, ще спадне броят на представленията на дадената сцена - за да се мине през целия град до театъра, все пак е необходимо време.

РЕЛИГИЯ КАТО ЮМРУК

Старата пасивна роля на религията (C2) да поддържа нивото на домовете в околностите на храмовете в C3 преминава в активност, когато отделни богове понякога решават съдбата на твоя град. Боговете са цели пет и понякога направо не се траят. Трябва да им строиш храмове и само един хич не им стига. Дори искат суперхрамове, а ако не ги правиш, стават лоши. Разбеснеят ли се, внезапно скакалци "случайно" ще изядат реколтата или военното щастие ще се наклони на страната на варварите. За да поправиш това, освен споменатите шашави постройки организираш фестивали. Малки, средни, а ако имаш повечко вина, и големи фестивали. Малките и средните фестове задоволяват боговете козметично, а големият е за голямо боже главоболие.

НЕ ЗАБРАВЯЙ ЦЕЗАР

Цезар е твоят господар, направо превъплътен бог. Щом с парите са пръв път я докараш до минус, може той да ти отпусне малка сума от няколко хиляди динара. Ако и след тази инжекция финансите ти паднат отново под нулата, започва да се сърди. Отначало Цезар дава за решаване на ситуацията година, след годината - месец, а ако и тогава не въведеш ред в нещата си, просто те опандизва. Това е и единственият негативен край на играта. При положителен завършек продължаваш до следващото ниво с по-висок статус и съответните изгоди (получаваш от града по-висока рента). В някои мисии е много важен параметърът favour, т.е. благоразположението на Цезар към теб. То може да бъде спечелено чрез изпълнение на определени квоти (примерно: достави 12 каси оръжие за 2 месеца) или с обикновено плащане, разбира се, в този случай с твой трудно спестени пари. С тях, естествено, може да се подпомогне и градът (в собствен интерес) в случай на най-голям упадък.

АКО ДОЙДЕ ХАНИБАЛ

Войната, подобно на търговията, е локализирана. Варварите не се появяват на глобалната карта, а направо пред твоя грижливо построен град. По укрепленията в кулите си разположил джаджи, които засипват неканените посетители с дъжд от стрели. Ако си построил по-широка крепост, по нея ще търчат войници, мятащи копия по врага. Като шеф на града ти си далеч по-информиран за приближаващите досадници. Това е достатъчно, за да се наместиш, да оп-

следва на 20 стр.



Mar 346 BC To WotaN
Rome has need of the following goods. Please arrange for their swift dispatch.
15 Oil 12 Months to comply
Emperor requests goods



Mar 346 BC To WotaN
Rome has need of the following goods. Please arrange for their swift dispatch.
15 Oil 12 Months to comply
Emperor requests goods



Oct 442 BC To WotaN
Inadequate prevention measures have allowed fires to start. Even now, flames are sweeping through parts of the city.
Fire in the city



Aug 322 BC To WotaN
Your two-day festival of dancing and merrymaking is over. The gods are reassured, those people who are still on their feet salute you, and a general feeling of goodwill prevails.
Grand festival

Боговете в лошо настроение

Хера - градини



В случай на неприязън изпраща по полята ята скакалци, което изкарва от строя фермите за кратко време. То обаче обикновено е достатъчно, за да изпразни хамбарите с последващо напускане на града от няколкостотин до няколко хиляди души.

Нептун - море



Недоволен ли е, разбушува всички морета и до пристанищата не стига нито един търговски кораб. Последствията са по-лоши, отколкото при земеделието. Ако касата не е много пълна, търговската загуба може да е фатална.

Меркурий - търговия



Коварен бог, който е способен да унищожи всички хамбари и складове, без да му мигне окото. Неговото въздействие може да се определи като Хера плюс Нептун, делено на две. Много, много неприятен бог, който наистина много бърка в джоба.

Марс - война



Ненавистта на бога на войната и военните нещастия от всякакъв вид в началните мисии са без особено значение. Обикновено е достатъчно да се построят малко повече стени и кули или да се обучи една армия повече. С напредването на играта расте и неговата роля и против Ханибал благоразположението му е незаменимо.

Венера - любов



Нейната неприязън не се проявява в намаляването на раждаемостта. Тя влияе на друг фронт - настроението на гражданите. Може понякога така да ги разбунтува, че да въстанат, което влияе неблагоприятно на някои от главните показатели на мисията. След глад хората се връщат в града секунди по-късно, но за да се върне обратно например нивото на мира, понякога са нужни десетки минути.

ределиш посоката, да разположиш десет кули и - закуската е готова. Понякога противникът не успява да стигне до стените, камо ли да ги подкопае. С повишаване на нивото на твоя град расте и нивото на другата страна, не говоря за неприятно големия брой атакуващи. Тогава ти трябва и малка джобна армийка. Не е проблем в C3 да се построи крепост и в нея да се обучат няколко типа военни занаятчии - с копия, мечове и истински легионери. При нападение може да се избира формация и тактика, като не е забравена и прочутата римска "костенурка", която безброй пъти е спасявала живота на римските войници. А ако си действително добър, може да дойде лично и великият Ханибал. Но тогава найвероятно ще стане въпрос за главата ти.



City progression (Target population is 5000)



Culture	Prosperity	Peace	Favour
32	36	28	36
25 Needed	15 Needed	25 Needed	20 Needed

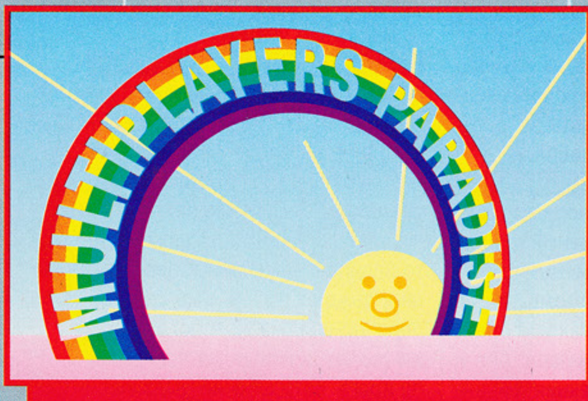
Click on a rating number for information on it.



Опитайте своя Цезар! Струва си! -GM-

*Има още за разказване, но нататък давай сам! На мен в CAESAR 3 най ми хареса симулацията на **строеж на реален град**, изглеждащ естествено. Ако това не ти направи същото впечатление, заложи на своето - **хляб сигурно** има и в него.*

Impressions
PC WIN'95
MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 120 Mb HDD
Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10



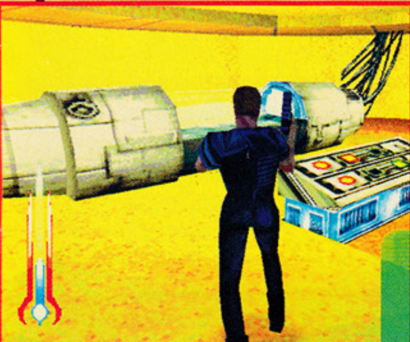
Както сте прочели във FAN'S PAGE, заражда се една супер идея. За да разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна, призоваваме нашите читатели да ни известят за найдобрите клубове в своите градове - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и каква оценка им давате по десетобалната система. Благодаря предварително!

Ваш, GMаниак

5TH ELEMENT

дълбок резерв за постно време

Огън, вода, вятър, земя. И жена. Петте основни елемента на всемира. Не е изключено последният да е добавен от Твореца в момент на слабост, но това с нищо не променя фактите. Ние, простосмъртните, сме безсилни - също имаме слабости и ни правят на глупаци, когато си поискат.



Не беше толкова отдавна, когато в кината ни порази опусът на Люк Бесон, в който на петте елемента беше посветено доста място и най-голяма важност. Преимуществено женският елемент през повечето време се виждаше на екрана в цялата си красота, понякога дори бая разголен. Та не е за чудене, че след зрителския наплив, предизвикан от филма, излезе на бял свят и съответна компютърна игра. Като повечето подобни преработки в нея има определени промени, главно концепционни. Разбира се, главните герои са същите, но действието е по-друго. Модните съвременни 3D-разходки в стил Томб Рейдър, когато напълно се демонстрира изчислителната сила на твоя компютър и невиждана мощ на 3Dfx картите, напълно са заразили и авторите на компютърния ПЕТИ ЕЛЕМЕНТ. По време на цялата игра те бомбардират дигитализирани "намеци", които трябва да обяснят на нещастниците, които не са видели филма, какво всъщност става. Следва екшън-част, в която с железния Брюс или крехката Ли Лу преминаваш виртуалния комплекс и изпълняваш зададената задача. Тя или има, или няма връзка с филма. **Както** вече се е случвало в подобни игри, всеки от героите има свои плюсове и минуси, очакват те куп печени неприятели, чиято печеност се колебае от ниво "начинаещ" чак до "втвърден". Крайната категория срещаш главно в края на отделните нива. Естествено, в самия край на цялата игра за теб си точи зъбите най-лошият от най-лошите, самият Зорг. **Всичко** това е натикано в подобаваща 3Dfx дрешка, без която днес вече никоя игра не мръдва - било то повърхностна, логически експрес или каквото и да е друго. Затова нямаш избор, освен да се смайваш - точно както авторите са искали. Множеството башефекти, изпипаните текстури, средата и нейната бързина задоволяват и най-претенциозните геймъри. Ако тази страна на играта е трябвало да те шашне, успяла е. Но не всичко, що блести, е злато, както би казал безименният стихоплетец и езиковед. Например анимацията на фигурите. Можеше да е по-добра, сериозно. След като вече са хвърлили толкова труд за останалото, не разбирам защо не са се погрижили за самия Брюс или Ли Лу. И анимацията може лесно да се преглътне, направо казано, след няколко минути минути ще я забравиш, но пък много по-дълго ще свикваш с тяхната непохватност. 5thE страда от честото недоносване на игрите бебета с лошото си управление. Забрави за природната елегантност и управляемост на Лара, тук трябва известно време да свикваш, нещо да отхапваш и нещо да преглъщаш. Това е впрочем само в първите няколко нива, докато постепенно ти стане навик - после вече не усещаш никакви недостатъци. **Вече** говорих за прилика с TOMB RAIDER, но това не е съвсем вярно. 5thE е далеч по-динамична, отколкото Лара би могла въобще да желае. Много неприятели, много стрелба, почти нула интеракция и съвсем скромно тайни места, превключватели и уловки. Понякога бързо, понякога крайно бавно се промъкваш през отделните нива. Наистина, случва се нещо, което не си очаквал да те изненада, задълго да се застоиш на място, напразно си блъскаш главата какво да правиш по-нататък, но накрая облаците се разпръсват и ти светва.



-GM-



Kalisto

PC WIN'95

MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD

Мултиплейър: НЕ

Оценка 7/10

Ако обобщя всичко в едно-единствено заключително и доколкото е възможно смислено изречение, излиза приблизително нещо такова: 5thE ще ти съкрати скучните моменти, но ако имаш под ръка хит, няма да го погледнеш. После някой път пак може да си спомниш за него. Прилична конверсия, която няма да продъни света.







лоши новини за терористите

RAINBOW SIX

RAINBOW SIX е игра, направена по мотиви от произведения на известния американски писател Том Кланси.

ДНЕВЕН РЕД:

Както си му е редът, от демото разбираш, че си командир на много специалната и много елитна антитерористична команда Rainbow. Преглеждаш главното меню, извършваш няколко учебни мисии и захващаш първата мисия на кампанията - операция Steel Wind, чието действие протича в Лондон. Там терористичната група Free Europe е окупирала белгийското посолство и държи като заложници двама служители. Тези и други неща научаваш на брифинг в самото начало. От архивите в разузнаването получаваш някои сведения, но те на първо време не са много. По-късно, разбира се, това четиво става по-интересно.

ТОЧКА ПЪРВА

Трябва да подготвиш мисията. *Най-напред* избираш хора, които да участват в акцията ти. Това не е никак просто: всеки член на Rainbow се оценява в диапазона от 1 до 100 по десет параметъра, които включват стрелба, работа с експлозиви, командирски качества, хладнокръвност и т.н. и т.н. *После* избираш екипировката и въоръжението на хората си. Не само пушки и автомати, но и неща, които могат да се напъхат по джобовете - ръчни и заслепяващи гранати, взривове за разбиване на врати, инструменти и много интересния heartbeat sensor, т.е. детектор на пулса на сърцето. С него можеш да локализираш местоположението на човек от няколко десетки метра дори и през стена. *Следващата* задача е да разделиш хората си (никаква дискриминация - има и мъже, и жени) на отделни групи. Правиш си например три групи: синя, червена и зелена. Групите могат да бъдат максимално от по четирима, а в цялата мисия участват не повече от осем души. *Най-накрая* е планирането. Пред себе си имаш план на сградата на посолството с местоположението на терористите и заложниците. Тъй като главната врата е барикадирана, има шест възможности да проникнеш вътре: двата странични входа, външните пожарни стълбища за втория и третия етаж, някаква декоративна конструкция от задната страна и балконът на втория етаж. Заложниците са на партера и на втория етаж и това ти помага да разпределиш своите групи. *Щом* планът ти е готов, остава да си избереш онзи член на тима, чрез който ще овладяваш играта. И нека акцията да тръгва. Какво чуваш? Placing charge ще рече, че червените са там, където трябва, и са готови да избият вратата. Alfa Go - вратата е избита. Tango down значи, че има убит терорист. Man down е неприятност - някой от твоите хора е ударен от куршум. И т.н.



ТОЧКА ВТОРА

Изпълнил си мисията и си даваш почивка, но скоро те чака нова мисия в Централна Афри-









ка. А след нея и още, и още... Летище. Биолаборатория. Лунапарк. Нефтена платформа в морето... *RAINBOW SIX са всъщност две игри, събрани в една. Първата* е планиране на акцията и би могла да съществува и самостоятелно. Системата, с която подготвяш бъдещето, е лесно управляема, а чрез синхронизиращите go-cods можеш да спретнеш и някоя съвсем шашакция. Ако нещо сбъркаш, има две възможности: или да продължиш по план и да се надяваш, че грешката не е фатална, или да забравиш всичките си намерения и да започнеш ръчно да ръководиш отделните групи, при което обаче те не се координират помежду си. *Втората* игра е от 30 акции с графичен engine някъде между DUKE NUKEM 3D и QUAKE 2.

ТОЧКА РАЗНИ

Най-великолепно в RAINBOW SIX стои анимацията на фигурите. Ходене, бягане, пълзене, катерене, смяна на пълнители, хвърляне на гранати - това е направо фантазия. С помощта на технологията motion capture авторите са доловили реалните ходове на реалните антитерористични команди. Що се отнася до мултиплеърния режим на RAINBOW SIX, тя може да се играе със стария добър deathmatch, но по отношение на ефективността на оръжията не е същото удоволствие. Далеч по-добър е кооперативният режим. Друго си е да играете трима. А ако сте шестима - още повече.



ДРЕБНИ НЕДОСТАТЪЦИ

Понякога войниците ти се държат тъпо, например в тясно помещение не могат да се разберат кой да мине пръв и спират на място. Върху схемата на сградата не е много ясно показано дали между две помещения има стена, врата или прозорец. А най-големият недостатък е времето за игра - за всяка мисия отиват някъде около десет минути, а мисиите не са безброй. Е, можеш да удължиш планирането или да направиш много повторения, но все пак е кратичко. Въпреки всичко, играта си заслужава.

Оригинален вариант на игри, видяни през собствен поглед. -GM-





Red Storm Entertainment
PC WIN'95
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

MICRO NEWS

Hasbro Interactive предлага нова игра за Втората световна война - Axis & Allies.
В дългоочакваната CD-ROM версия на най-реалистичната стратегическа игра за Втората световна война Axis & Allies военната и икономическата съдба на суперсилите е в ръцете на геймърите.

Capcom пускат от февруари версия на „Resident Evil 2“ за персонални компютри.
Capcom, водеща фирма в производството и разпространението на компютърни видеоигри, обяви плановете си да трансформира най-продаваната си игра за плейстейшън „Resident Evil 2“ в PC версия през февруари следващата година.

GT Interactive пуска на пазара „Deer Hunter II“.
Най-значимият опит да бъдат спечелени сърцата на случайни геймънтусиасти направи фирмата GM Interactive Software Corp., като обяви, че филиалът й Wizard Works пуска на пазара над 500 000 копия на играта „Deer Hunter II“. за PC-та.

„Pro Pilot USA“ на фирмата Sierra се появява по магазините.
За да може да разкрие невероятното преживяване от летенето на по-широка аудитория, фирмата Dynamix, поделение на Sierra обяви на 1-ви октомври, че играта Pro Pilot USA е вече в търговската мрежа из цялата страна (САЩ).

Microsoft обявяват демото „Rise of Rome“ - новото продължение на „Age of Empires“
Microsoft обявиха на 2-ри октомври, че демо-версията на разширението на Age of Empires: The Rise of Rome ще се появи на бял свят към средата на месеца, като по този начин ще бъде отбелязан едно-годишния юбилей от появяването на знаменитата, култова игра, Age of Empires.

Red Storm ни изненадват с „Dominant Species“ (Доминиращи видове).
Red Storm Entertainment, фирмата, която въведе геймманиацие в света на антитероризма с играта си Tom Clancy`s Rainbow Six, сега отвежда почитателите си светлинни години напред в бъдещето, за да се сражават с обитателите на една планета, каквато трудно може да си представите.

Blue Byte обявиха страница в Интернет, посветена на „Settlers III“.
Blue Byte Software обявиха разкриването на страница в Интернет, посветена на THE SETTLERS III. Информацията, изнасяна на страницата, ще се осъвременява ежедневно с новини, извадки от пресата, интервюта, снимки и tips and tricks както на английски, така и на немски.

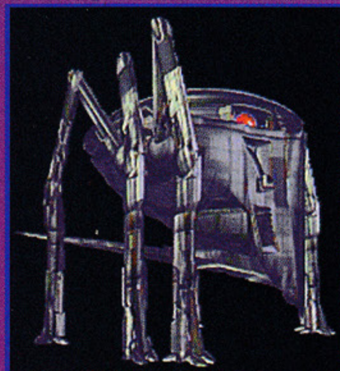
Werewolf: Апокалипсисът предстои много скоро.
Пълнолунието в нощта на 5-и октомври ще разкрие пред всички нас апокалиптичната картина, която са ни подготвили от ASC Games в своя последен хит Werewolf: The Apocalypse.

id Software и Activison ще изненадат приятно почитателите си с „Quake The Offering“.
Феновете на QUAKE, а и не само те, ще открият в каква голяма степен адреналинът им може да се покачи, когато си купят невероятния геймпакет „Quake The Offering“, съвместна продукция на id Software и Activison, Inc.

Покрай политическите и икономическите бъркотии през последните години някак си изтървахме факта, че и на изток от Балчик има компютри и дори се правят игри, които заслужават внимание.

ХРОНИКА ИМПЕРИИ

Изпробвайте се без много усилия да разберете какви асоциации предизвиква в съзнанието ви името Русия. Обзалагам се, че ще помислите за водка, матрьошки, бандюги, Елцин или дядо Мраз. Едва ли на предно място в паметта ви стоят игри или софтуер изобщо (само геймърите дъртаци тук-таме пазят играта за перестройката на Горбачов). Това обаче не значи, че Русия, която е дала на света ТЕТРИС, ще остане дълбока мултимедийна провинция. Вижте проблясъка PARKAN, компютърна игра, която в родината си се продава от 1997 г. и шест месеца стои на първо място в продажбите. Аз я видях и имах на разположение не само първоначалната руска, но и по-новата английска версия на играта. *На* пръв поглед PARKAN е дива комбинация от разни жанрове.

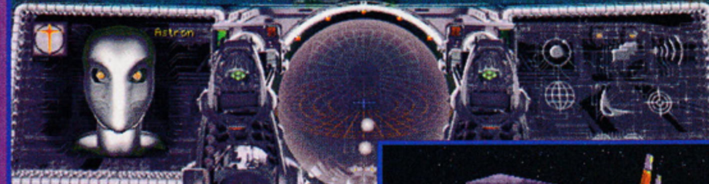


Действията започват с вселенски симулатор в стил PRIVATEER. Ако кацнеш на някоя планета или станция или само спреш до друг кораб, играта мигом се променя в триизмерен RPG-екшън с привкус на SYSTEM SHOCK. Което не е всичко, тъй като в крайната фаза се добавя намек за стратегия. Обаче си почти абсолютно свободен - има задачи, които щеш-не щеш трябва да изпълняваш, но можеш да си крайно независим и да решаваш откъде да излезеш, накъде да летиш и тъй нататък. Идеята, върху която е изградена PARKAN, е направо гениална. Само че едно е идеята, а друго - нейното изпълнение.







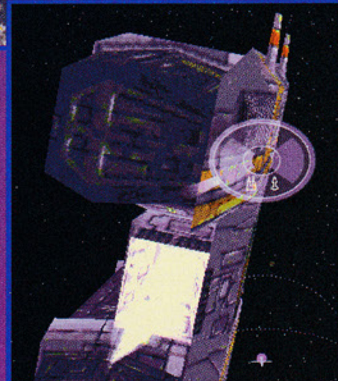


ИСТОРИЯ

Познатият космос не е много в ред. Война е нарушила дружбата и отношенията между планетите. Отделните системи се контролират най-вече от кланове (ти си от силите на реда), но още има някой и друг независим свят, както и останки от първоначалната империя. Нарушена е транспортната система и много планети са в изолация, а други се самоизолират умишлено. *Собствената* история на PARKAN се развива около загубения кораб Уондърър, който трябва да намериш. Обаче! При хиперпространствения скок твоят кораб попада в страничен сектор - с разбит мотор и повредени комуникационни системи. Подобно на PRIVATEER или FRONTIER, и тук началото не е забавно и само бавно се оглеждаш наоколо. В системата си, която принадлежи на вражески кланове и от която не можеш да излезеш току-така. Та, значи, първата ти задача е да си намериш скок-мотор. Пък после - шапка на тояга!

ИГРА

В рамките на достъпните системи играта дава практически пълна свобода. Има ясен сюжет, но ако ти кефне, винаги можеш да го зарежеш и да си правиш каквото си искаш с всичко, с което разполагаш (гориво, пари, суровини). "животът на волна нога" обаче със сигурност скоро ще те отегчи, защото PARKAN не предлага и една пета от възможностите на FRONTIER примерно. Започваш с един минимално въоръжен кораб (три вида оръдия и два вида ракети, а в 3D и още по-малко) и с голяма скука, която скоро те наляга, ако не вървиш по линията на сюжета. Остава ти само да го следваш, особено защото в 3D частта попадаш в нова среда, където нещо става, но не във все същите кораби и бази. Приятно е, че в PARKAN постигаш много неща по различни начини. Първата задача, да речем - снабдяването със скок-мотор - може да се изпълни поне по три начина (да се купи, открадне, извоюва), различаващи се и по трудност, но и по последици. Съществува скала за репутация, според мястото ти в която останалите кланове се отнасят към теб: от игнориране до преследване. Има и свръхособени неща, като например дока за други кораби. Можеш да се скачиш с кой да е кораб, към който приближиш, и това, разбира се, никак не е лошо. Смущаващо е, че правиш същото (без абордаж) и с кораб, с който воюваш, а после можеш да бродиш из него, да ликвиди-



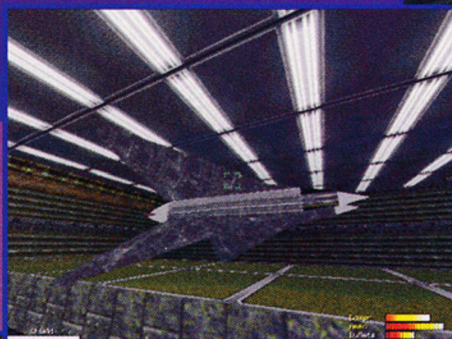




раш роботи, да задигаш каквото ти падне и дори да го унищожиш. Е, вярно, все пак накрая трябва да пролазиш обратно в своя Паркан и хубаво да доопечеш врага с плазма. Друго чудо е управлението на 3D-енджина. Удариш ли в стена или препятствие, автоматично се завърташ на една или друга страна, което не е приятно, особено когато бягаш от нещо. Също тъй автоматично всички асансьори и площадки в играта се активират, щом стъпиш на тях, а това бави, само бави...

ГРАФИЧЕСКИЙ ЕНЖИН И ЗВУК

PARKAN страда от класическите недостатъци на повечето "източноевропейски" игри. Един от тях е графичната обработка. Играта има всъщност два engine-а. Първият е космическият симулатор, който не надхвърля нивото на игрите от 1996 г., т.е. общо взето прилични модели на кораби и никакво графично зрелище. Вторият engine заслужава детайлна дисекция. 3D-engine, употребен за интериорите на космическите кораби и станции, е особен. Използва разделителност 640x480 и дори 3Dfx карта, но не му личи. Първото, което бие на очи, е особената палитра от цветове, движеща се в нюансите на сиво, жълтокафяво и тъмнозелено. Срещат се и по-ясни цветове, но винаги с някакъв сивозелен оттенък. Друг недостатък е тоталната опростеност на средата, абсолютният минимум полигони и скъпернически анимираните битмапови фигури. При това енджинът не е оптимизиран към скоростта на компютъра, така че ако случайно сърчицето на твоя PC чука на по-високи честоти (например 400 Mhz), engine тук-там става неприятно бърз. Единственото от графиката, което функционира безгрешно и изглежда много добре, са анимациите. Звуците са от ранга на графиката. Някои ги бива, други (оръжейните изстрели, попаденията) очевидно са били записани от прочутата видеоигра "Ну, погоди". Музиката не е лоша, но една композиция и един мотив все пак бързо се изтъркват.



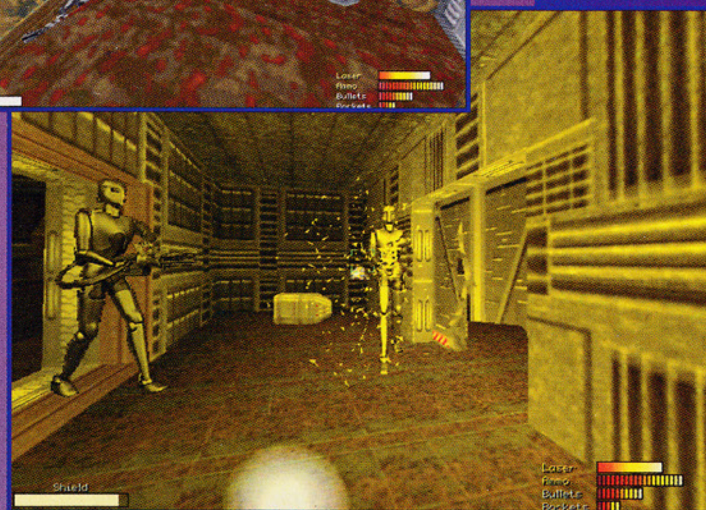


Конклузия

Изглежда, че успях добре да нацъцам PARKAN. Това обаче не е съвсем честно и точно, защото играта е амбициозна, интересна и дори общо взето интересна. За съжаление е ограничена по начин, който е типичен и за другите "източноевропейски" игри - технически! Тази "болест" с времето ще мине и точно затова особено любопитно е да видим как ще изглеждат подготвяните руски продължения: непряко свързаната IRON STRATEGY и PARKAN II.

Отлична идея, развалена от изпълнителите -GM-

Nikita
PC WIN'95/3Dfx
MIN.: P 100, 16 Mb RAM, 60 Mb HDD
Мултиплеър: НЕ
Оценка 6/10





ЕКШЪН

"Enemy contact..." Ай, ай, ай. Бързо превключвам към танка в челото. Вражеските транспортьори са шест и тъкмо излизат на терена пред мен. Изчаквам. Залпово гърмят с картечниците и с пълна газ потеглят към мен. Изчаквам. Танкът отляво не издържа и поема напред, с което закрива обзора ми в най-тъпия момент. Опитвам малко да се поместя, но не става. Изстрелвам бързо три последователни ракети, макар че ще го отнесе и прекалено разпаленият ми съюзник, и с пълна газ отстъпвам. *"Your host station is under attack..."* По дяволите. Май са преминали през тесния проход на юг, който трябваше да пазят моите Ягуари. Докопвам летящия наблизо вертолет и бясно го подкарвам към базата с възможно най-голямата скорост. Оръдейните кули са сред най-добрите оръжия, но нямат шанс



на. Екранът се завърта и гори. Превключвам към оръдията на базата със слабата надежда, че ще отблъсна неприятелската атака преди да пристигнат транспортьорите от север, които моята скромна армия успя да задържи, но не и да спре. Забелязвам, че ми остава още малко сила и избирам лек хеликоптер, танка. Сядам в хеликоптера и потеглям срещу неприятелските подкрепления. Дори още не съм в обхват, но пускам няколко ракети. Две от тях покосяват небостъргач, който ми пречи на видимостта. Други три падат на земята и избухват точно когато на това място пристига авангардът на чуждата армия. Отстрани пазят електроцентралата, но от нея вече нищо не е останало. Няма да си ги пазя за нови, я! Изпращам ги към транспортьорите и закотвям хеликоптера точно над базата - със заповед никой да не мърда и да стреля по всичко, което мръдне. Скачам в единия оцелял танк, за да си разчистя сметките с тези негодници лично. *"Enemy destroyed... Enemy sighted... Enemy destroyed... Energy level critical..."* Майната му. Има още един на хълма.*"Energy level... Host station dessttrroooyyyyyeeeeedddddd..."*

URBAN ASSAULT

приятна стрелкова буря

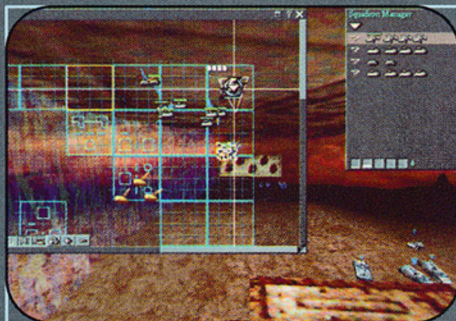
против осем танка. *"Xpppp...pppp... We require your assistance...cppp... We req...cccc"*. Момент невнимание струва живота на моята маши-който приплamва в синкав проблясък на енергия. *"We are ready, sir..."* Може би крепостните оръдия ще успеят сами да довършат останалите два вражески ме удрят ракети и вертолетът ми здраво подскача. Издигам се малко по-високо и с бърз поглед на картата установявам, че ми остават само два танка, които

ТОВА-ОНОВА

Грехота е да се отрече качествената изработка на играта URBAN ASSAULT. Графиката е хубава и с приятна доза целесъобразност, така че няма опасност да се загубиш сред светлинните ефекти. Звукът е не по-малко добър. Бойните единици и компютрите говорят, куршумите и ракетите свистят, роторите се въртят, моторите бръмчат и въобще всичко си е, както трябва. *Сюжетът* на UA е глуповат и в стила на щампа за индианци звучи така: "Ти - добър. Те - лоши. Ти убива лоши, за да не убива лоши тебе. За вечеря има пиле. Казах." *Война е.* Умните хора измислят как да се водят страхотни битки, без да се застрашава животът на хората. Така им е хрумнал начин, как да се прави от нищо нещо. И двете стават. При война. *Бойното* поле на бъдещето се нарича Земя. Забележи: на много черно бъдеще. Екологична катастрофа е унищожила почти всичко живо, хората са се изнесли в планините и под земята, воюват помежду си за недозаграбените суровини, а към всичко това, за да се присъединят към оскъдна-







та трапеза, са прилетели и извънземни. После някой обаче измисля Мрежата и войната става чудовищна. Управляват компютрите. Коли, танкове и хеликоптери се подчиняват на изкуствен интелект (ИИ). Всичко е една-единствена зла компютърна мрежа. И в тази мрежа, може би за да уравновеси изкуствеността на изкуствения интелект, е включен самотен творчески елемент, съвсем нищожен, който трябва да внесе дух в



тъпите роботски глави. Човекът! Ти!

ЛАЙФ

Основата на UA е стратегия с дрешка "реалтайм". Строиш единици, после сгради, черпиш енергия и трепеш врага. За разлика от предходниците си, в URBAN ASSAULT няма поглед отгоре (или косо отнякъде) - геймърът е в напълно триизмерна среда заедно с всичко в нея. Ако си свързан с военната компютърна мрежа, можеш по време на боя да се пренесеш във всяка военна единица и да вземеш контрола над нея. Така играта става нещо като 3D-канонада, и то доста качествена канонада. Ако си наясно с UPRISING или BATTLEZONE, ще разбереш добре какво е това, но в UA побои-



щето е доведено до супер. Можеш да седиш в абсолютно всичко, което воюва на твоя страна, макар че различните машини се държат различно. Междувременно постоянно следиш картата и управляваш другите единици по класическия начин (функциониране, групиране, уейпойнти). Събираш нови технологии, придобиваш нови единици и правиш подобрения. Атмосферата е фърст, а за изработката вече говорих.

ПЛЮС-МИНУС-ТАЙМ

Ако погледнеш заключителната оценка и не си наясно защо игра с толкова добри качества полу-чава само седмица, сега вече ще го научиш. *В* редицата на грешките е сравнително голямата трудност на играта. Дали това е грешка? В повечето мисии врагът има технологично и числово превъзходство, по-добро стратегическо разположение и т.н. Това е позната ситуация и геймърът може да се справи с нея. По-лошото, което смъква изразително надолу целия



проект, е очевидно лошият изкуствен интелект. Не става дума за враговете, които са си добре - нападат в групи, понякога правят обкръжения, пазят стратегическите точки, а няколко пъти ми се струваше (мей би?!), че дори бягат при загубена битка. Кофти е работата с интелигентността и способностите на твоите собствени единици. Между това дали ти или компютърът управлява единицата има такава пропаст, сякаш авторите са я направили



нарочно. Как иначе да си обясниш ситуацията: група от осем твои тежки хеликоптера среща четири противникови самолетчета и веднага става на парчета, без дори да одраска врага, а управляваш ли сам такъв вертолет (само един!) цял рояк от самолетчета си нямат никакъв шанс? В цялата игра, в хелп и мануал, навсякъде се подчертава, че най-добре е да сед-



неш в онова, което е в бой в момента, и да стреляш мануално. Но за бога, моята армия би могла да е поне мъничко равноправна... Случи се няколко пъти, докато атакувам неприятелската база, моята да падне, защото тиловата ми армия не успя да я защити от няколко слабовати вертолета. С времето установих, че единственият начин да оцелее базата ми, ако не съм там, е да струпам наоколо армия, т.е. десетки всевъзможни единици. И пак няма стопроцентова гаранция, че някой вредител няма да се промъкне, докато всичките ми танкове яростно стрелят по тъп шпионски сателит, когото впрочем не улучват. Не, в никакъв случай стратегическата страна на играта не е сполука. Ако си играл някога феноменалната SPACE HULK VOTBA, която също е комбинация от 3D стрелба и стратегия, сигурно си спомняш, че в по-късните фази мозъкът напълно замения екшъна и в най-трудните мисии въобще не се включваш в акциите. С такъв подход в URBAN ASSAULT нямаш никакъв шанс. Истина е, че ъпгрейдваните ти единици по-добре се справят с противника, но въпреки това по време на цялата игра тръпнеш от страх да не си забравил някъде нещо, за което здраво да си платиш. Апропо, ето един страничен ефект на тази "стратегия" в мисия, когато се опитвах да покоря добре охранявана вражеска крепост. Опитах всевъзможни финтове, фалшиви атаки, обкръжения



и когато нищо не помогна, ядосано означих абсолютно всички с единици, кликнах на неприятелската база и (О! Чудеса!) моите глупаци я превзеха... *Направо не знам!* Ако обичаш екшън и непретенциозна стратегия, няма пречки, давай! Ако обаче предпочиташ нещо, при което трябва да се напряга главата, има по-добри игри.

Комбинация от екшън, стратегия, възможности и грешки

-GM-

Terratools

PC WIN'95

MIN.: P 150, 16 Mb RAM, 20 Mb HDD

Мултиплейър: ДА

Оценка 7/10

щур купон на две колела

MOTOCROSS MADNESS

Любителите на лудите американски комедии няма как да не помнят прочутата езда на Чарли Шийн в "Смотаняци", където правеше различни откачени номера със своята машина. За жалост обаче подобни каскади и въобще мотокросът и свързаното с него дивеене не са получили много място в компютърните игрите. Има го май само в MOTO RACER, която наред с пътното каране съдържа и няколко мотокросови трасета, но тази част от играта е посредствена и играчите предпочитат гладките обиколки.



MICROSOFT явно разбра, че има хляб в мотокросово лудеене и ето на: на бял свят се появи MOTOCROSS MADNESS. Империята MICROSOFT не е много популярна сред геймърите - повечето й игри не ги бива много (освен може би FLIGHT SIMULATOR и AGE OF EMPIRES). Сега обаче наистина прави пробив. MOTOCROSS MADNESS може смело да се постави в челото на състезателните игри, където засега доминира REDLINE RACER. ***Веднага*** бие на очи огромната широта на ММ. Казвам го с чисто сърце: това е играта с най-голям брой различни трасета. Разнообразието на средата, в която играчът подлага своята виртуална машина на невероятни изпълнения, също е далеч по-голямо, отколкото в другите състезателни игри. Виждаш пустини, зелени ливади и диви каменисти местности. Истински суперсъстезания се провеждат в няколко вида покрити стадиони, край египетска пирамида и на други атрактивни места. ***Възможностите*** да препускаш със своята машина са няколко. Преди всичко това е "Stunt quarry", където се налага да показваш каскадьорски умения, за които получаваш точки според трудността и качеството на изпълнението. Пространството, с което разполагаш, е огромно - от единия до другия край при пълна скорост пътят трае около минута и половина. Средата е оградена с високи стръмни стени. Ако ги преодолееш, което не е лесно, възможно е после да попаднеш на някакво "минно поле" и то мигом да те изстреля заедно с мотора обратно на стартовото място. "Baja" се разиграва в същата среда, но са добавени врати, които трябва да се преминат в определен ред. Пътят към вратата е показан от зелена стрелка и практически е все едно как ще стигнеш до нея. "National race" е най-трудната част от играта. Задачата ти е да удържиш машината на точно определено трасе - отклониш ли се от него, имаш на разположение убийствен лимит от пет секунди, за да се завърнеш на мястото на греха. С подобна трудност е и "Supercross", което е каране по изкуствено създаден терен с правила като "National race". Във всички видове състезания можеш да си призовеш до десет съперници. ***Че*** MOTOCROSS MADNESS е посветена напълно на симулацията на мотокроса, личи много и от сравнително трудното овладяване на мотоциклета. Освен стандартното завиване, ускоряване и забавяне трябва да контролираш и наклона на състезателя напред и назад, за да балансираш неравностите по терена. Неправилното накланяне води до напълно логично падане на мотоциклетиста от машината и до загуба на ценни секунди. Случва се дори ездачът да изхвърчи надалеч от мотора. Както подобава на майкрософтска игра, ММ поддържа форсфийд-бек джойстици, което ще зарадва техните притежатели с вярна имитация на сътресения и вибрации. Разбира се, и клавиатурата върши работа и е достатъчно удобна, но джойстикът все пак е за предпочитане. ***Със*** своята ма-

Свръхздрава конструкция, мощен мотор, добър водач и способност да преодолява всяка неравност на терена - що е то? Не е танк, а мотоциклет.









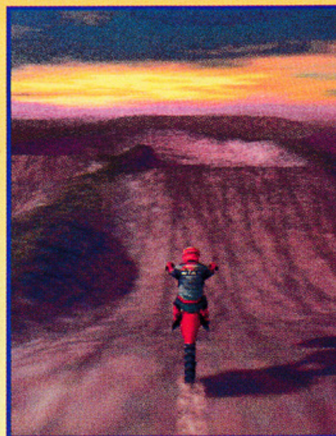


шина можеш да правиш различни акробатични номера, които носят точки. Изпълнението обаче трябва да е довършено преди завръщането на земята, иначе състезателят или изхвърча във въздуха, или унизително се търкаля по пясък и кал заедно с мотора. Утешителното е, че не напускаш седлото в застинала поза като в REDLINE RACER, а докато летиш или се влачиш по земята, размахваш по най-разнообразен начин ръце, глава и крака. Колелата на машината ти могат да затънат в размекнатата почва или безбрежното пясъчно море на пустинята - не знам дали е от проклетите полигони, но авторите сериозно са помислили за това заравяне. Каскадьорските изпълнения са 16, при особено дълг скок е възможно и желателно няколко от тях да се комбинират, за да постигнеш висок бонус. ***По*** отношение на графиката ММ е безупречна. 3D ускорителят е задължителен (подходящ е например 3Dfx). Тъй като играта с повече състезатели се накъсва, добре е да имаш Voodoo 2 или по-силен процесор. Мотористът и неговата машина са перфектни и реално раздвижени, физическият модел е почти съвършен - при карането ездачът не е "вързан" за мотоциклета, а е самостоятелен обект със свои специфични изисквания. Звуците са леко разочароващи - няма друго, освен бръмчене на мотори и болезнени викове на падащи състезатели.

За средния геймър MOTOCROSS MADNESS решително е забава за много дни и дори седмици. Широтата и сравнително голямата трудност на играта са неин сигурен кредит. Между другото, трудността лесно се регулира чрез различни помагала при управлението, ускорението, скоковете или забавянето, освен това може със специален клавиш малко да се "позадържат" противниците. От гледна точка на мотокросовото състезание MOTO RACER е здравата надмината - за окончателния финал обаче трябва да почакаме излизането на MOTO RACER 2, което се очаква да стане в скоро време.

-GM-





перфектно оформена мотокросова лудост

Microsoft

PC WIN'95/ 3Dfx

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Интернет PC игри
Топ 20 от Топ 100

Септември '98

Този път информацията ни е за първите двайсет места от Топ 100 класацията в Интернет. Тези, които я следят, ще видят, че особени промени в нея няма в сравнение с резултатите от август.

Място	Наименование	Производител/Издател	Кат.	HI
1	Starcraft {!}	Blizzard	WG	1
2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	RP	2
3	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2
4	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1
5	Fallout	Interplay	RP	4
6	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	SH	1
7^	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3
8	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7
9	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	RP	7
10^	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	9
11^	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	11
12	Battlezone	Activision	WG	4
13	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9
14*	Rainbow Six	Red Storm	ST	14
15	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	6
16	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2
17^	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7
18^	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4
19	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12
20	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10

Скъпи фенове,

тъй като в предишния ни анонс за наша българска геймърска класация(за което се извиняваме) нямаше достатъчно пояснения как ще се класират игрите, ще кажем още някои подробности. Първо: класацията ще се актуализира на всеки два месеца, като през това време очакваме вашите предложения. Колкото сте по-активни, толкова по-актуална и по-интересна ще е тя. Второ: изпращайте до двайсет предложения за игрите, които най-много ви допадат - жанрът не е от значение. Предложенията ви очакваме както на нашият E-mail: dart@inet.bg, така и на редакционния ни адрес.

Благодарим Ви предварително.

А ето и първото предложение, което получихме от Георги Стефанов от Пловдив.

1. Dune 2000
2. Commandos: Behind Enemy Lines
3. Might & Magic 6

Легенда:

HI ....Най-висока позиция
* ....Bullet
AD ......Adventure
SI ....Simulation
ST ....Strategy
{free} ....Freeware
{share} ..Shareware
{W} .....Windows Only
^ ....Изкачва се в класацията
AC ....Action
PU ....Puzzle
SP ....Sports
RP ....Role-Playing
{demo} ....Demo Version
{reg} ....Registered
{O} ....OS/2 Only

HARDWAR

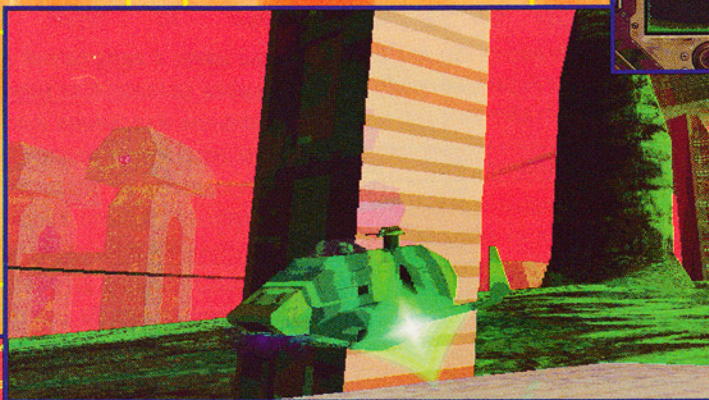
It`s a WAR. It`s not EASY

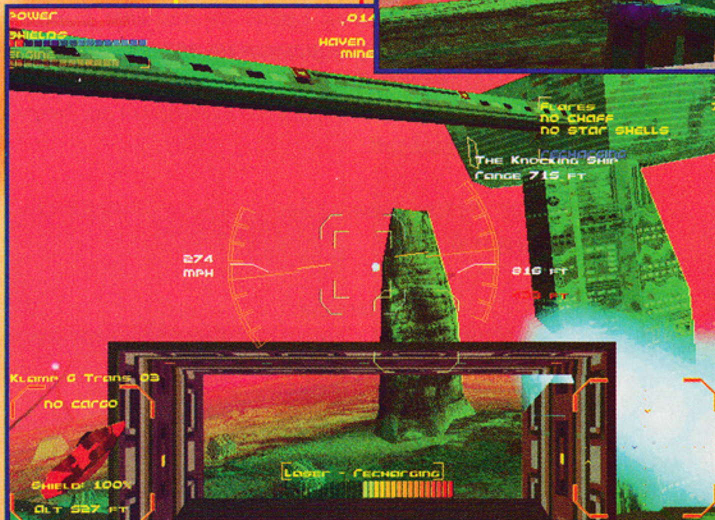
Нощ. Небето трещи и се раздира от мълнии. Само благодарение на тях виждаш през облаците отровните газове, които са забулили този спътник - голям почти колкото половината Земя и най-едрото небесно тяло в орбитата на Сатурн. Тук, в тази негостоприемна пустош, живееш Ти. Навремето Титан е бил най-голямата добивна станция на ненаситните земни жители, но сега е просто пустиня и само най-претръпналите и най-издръжливите могат да припечелят нещо тук. Ти си един от тях. В хангара е единственото Ти имущество - космически кораб с отлична техника за полети по тези места. Останали са Ти и малко пари от времената, в които се печелеше полесно. Но за обратния път те никак не стигат. Така че ако искаш да се измъкнеш оттук, трябва да се изявиш като изпечен търговец и боец. ***Твоят*** основен капитал е космическият ти кораб. Той може да лети над повърхността на Титан със скорост около 450 км/ч. Много ще ти трябва модул за пренасяне на товари, но скромните спестявания стигат само за най-малкия и най-евтин. А не е зле и да въоръжиш кораба, защото старият ти лазер става повече за плашило, отколкото за отбрана или нападение. ***И*** така, след като някакси си се си вообзавел, трябва да потърсиш работа, която да ти донесе някой лев. В търсенето ще ти помогне една услуга, която е доста близка до Internet. На корабното табло се появяват E.mail-и на големи компании, които предлагат различни възможности за печелене на пари. От нормален превоз на химикали и други подобни гадни товари до събаряне на сгради и превоз на хора. Да речем, видиш съобщение, че тая и тая фирма търси десет сандъка храни. Намираш в навигационната си система доставчика и ето те на път. Тук започват големите приключения. ***Напускаш*** хангара и се озоваваш на метри над негостоприемния Титан. Чак до небето, ако това нещо отгоре може да се нарече небе, стърчат футуристични постройки, въздушно свързани с жп линии, по които хвърчат еднорелсови композиции. Над всичко се стеле непрогледна жълто-лилава мъгла. През деня положението е малко по-поносимо, защото през облаците отровен метан поне прониква мъничко светлина. През нощта нямаш нищо друго, освен слабите светлини на скромния си кораб. Но пък благодарение на добрата си навигационна система можеш да летиш и нощем при видимост само няколко метра. ***Атмосферата*** на тази игра е нещо невиждано. Докато търсиш фирма, която продава сандъци с храна, все повече и повече потъваш в гейма и установяваш, че той е изключителен. ***Минаваш*** с 300 км/ч край осветените сгради в една общност, която отдавна не е богата и просперираща. Край теб от време на време прелита кораб на друг търговец, който също е хукнал да спечели нещо. Намаляваш скоростта и търсиш хангар, за да спреш в сградата и да купиш нещо. Вратите на хангара се отварят и ти влизаш вътре... ***Техническата*** страна на играта е за похвала. На Pentium 90, който знае думата Voodoo 2 само от приказките, HARDWAR върви сравнително добре дори при разделителна способност 640х480. Освен това и без 3 Dfx добре се виждат светлинните ефекти, текстурите или облаците и всякакви други дяволии. Просто от графична гледна точка няма място за упреци. С музиката е същото - макар че тихите и ненатрапчиви мелодии не стават за soundtrack, тя отлично илюстрира цялостната атмосфера. А като прибавя към всичко това и факта, че можеш да си съперничиш с още 15 приятели по мрежата или с един по серийния кабел или модема, изводът е един: играта си заслужава! ***Накратко: Свързването на симулатора с търговска стратегия е повече от сполучливо.***











-GM-

Software Refinery

PC WIN'95

MIN.: P 90, 32 Mb RAM, 40 Mb HDD

Мултиплеър: ДА(16 игр.)

Оценка 8/10

AGE OF EMPIRES
RISE OF ROME

Дейтадискът към една толкова сполучлива игра е добра примамка за бъдещо продължение. Но достатъчно апетитна и хранителна ли е тази примамка? ***Навремето,*** когато се появи AGE OF EMPIRES, тя се оказа труднодостъпна по ред причини, включително и заради цената й - тя беше толкова висока, че я приближи по-скоро към професионалните програми, отколкото към компютърните игри. Което обаче изобщо не попречи на AGE OF EMPIRES да се нареди сред най-добрите RTS-и на всички времена. ***Тази*** венцехвална оценка никак не е случайна. Играта, по примера на класическата RTS, предлага всичко, което се очаква от нея - чудесна система за градеж на сгради и единици плюс ъпгрейд, и то не само за подобряване на оръжия, щитове или скорости. Тя печели и от това, че е ситуирана във времето на старите цивилизации, т.е. има възможност за развитие от първобитнообщинната през бронзовата, чак до желязната ера. Всеки период предлага различни единици, различни постройки, различни технологии. Основата, естествено, са традиционните пеони (както от времената на WARCRAFT наричат селяните, слугите и другите зависими люде). Те строят сградите, събират реколтата, ловят зверове, а по-късно и ги опитомяват в стопанствата, добиват камъни и злато, обработват дървесина. С времето се развиват технологиите и обществото, откриват се нови възможности за строителство. Основа е центърът на града, около който постепенно се прибавят къщи, складове, пазари, ферми, хамбари и т.н. Армиите се упражняват в казармите, стрелците - по стрелбищата. Има конюшни, академии и работилници за производство на бойни машини. Не липсват храмове за свещениците, а всяка цивилизация може да си построи и своє "чудо на света". ***Игралната*** система на AGE OF EMPIRES е изпипана до най-малките детайли, а освен това има почти съвършена графика. Тя не само работи безпроблемно до разделителна способност 1024x768, но и с разработените единици и сгради, с тяхната анимация и различни индивидуалности, играта спокойно се нарежда сред най-доброто от най-доброто, дори днес.





Сега на дневен ред обаче не е AGE OF EMPIRES със славата си на феномен за своето време, а RISE OF ROME. Въпросът е, има ли смисъл да се купува дейтадиск, след като е е ясно, че втората и още по-разработена част на AGE OF EMPIRES (MG #2) вече се вижда на хоризонта. И отговорът е много кратък - не. ***RISE OF ROME има:*** √ Четири нови цивилизации (картагенска, елинистична, палмирска и естествено, римска); √ четири нови похода (възходът на Рим, походът на Цезар из Европа, нахлуването на картагенците в Рим и войните след смъртта на Цезар); √ пет нови единици (Armored Elephant - "Бронирани слон", Camel Rider - "Ездач на камили", Fire galley - "Огнена галера", Scythe Chariot - "Скитски сладкиш" и Slinger - "Стрелец с прашка"). √ Дейтадискът е предназначен най-вече за закоравели геймъри. Още от самото си начало играта е изключително сложна, а ако решиш да вдигнеш трудността, доста ще се мъчиш, за да имаш въобще някакъв шанс. Често се налага да воюваш срещу пет и повече вражески племена, които нападат от всички страни от самото начало и нямаш време дори за да поемеш дъх, камо ли за някаква поприлична отбрана. Но такава е съдбата на дейтадисковете и трудно от тях може да се очаква нещо по-друго. Има някои дребни промени в овладяването на играта - да си произведеш повече единици на ред или чрез клавиша home да прескочиш на място, където в последно време нещо се е случило. √ От визуална гледна точка няма нищо сензационно - AGE OF EMPIRES си изглежда все така добре, но ако разгледаш скрийновете от продължението, сигурно ще намериш причина да се направиш, че не виждаш дейтадиска и да изчакаш още малко.

-GM-





Ensemble Studios

PC WIN'95

MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 30 Mb HDD + Age of Empires

Мултиплеър: ДА(2-8)

Оценка 6/10



Спри!
Огледай се!
Почакай малко!

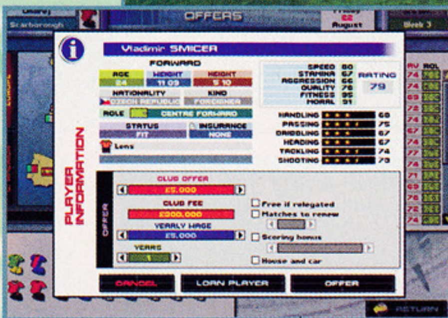
Икономическа стратегия далеч не е само онова, което представят игри като SIM CITY, TRANSPORT TYCOON или INDUSTRY GIANT. Футболният мениджър например също се занимава с това, но вместо от свадливи еснафи или пуфкащи влакчета главата му пуши от ритнитопковщината. Свързаните с подобна дейност игри са специфичен клон на спортните, макар че много геймъри, които с лекота пилеят пари за най-нов голф или хокей, ги пренебрегват. Обаче стратезите, укриващи позатлъстели тела в дебели кожени кресла, понякога с радост се захващат с футболните мениджъри с чувството, че упражняват мозъка си, без да са "неспортисти".

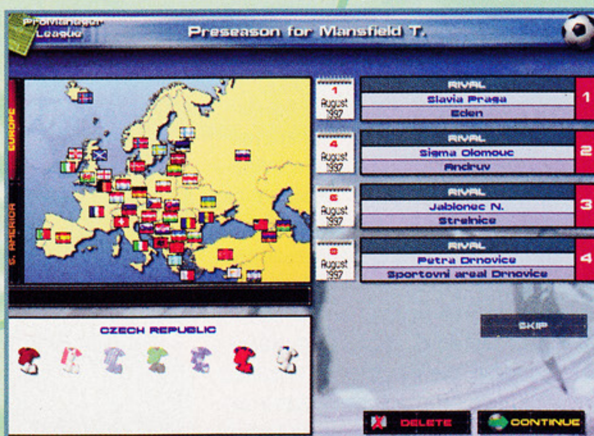
> *"Роналдо, значи... само за петнайсет милиона, мигом звъня на Интер... Да купим Шиърър? Или по-добре не? Какво? Да продадем мантинелите за цял сезон на такава смешна цена? Никога!"*

PREMIER MANAGER`98** е преди всичко икономика. Спортът остава някъде назад и геймърът има работа със задкулисните дела - самото състезание накрая е по-скоро кулминация на предходните треньорски и мениджърски операции. Сагата PREMIER MANAGER има зад себе си вече няколко успешни части, а миналогодишната PM`97 беше оценена като най-добрия мениджър изобщо. Сегашният продукт върви по следите на славните си предшественици и в никакъв случай не е разочарование - поне за онези, които нямат предишните игри от серията. *Истината*** е, че в сравнение с PM`97 новата игра е обогатена съвсем малко по отношение на engine-а - просто защото не е необходимо кой знае какво да се подобрява, а каквото трябва е запазено. Налагат се промени в списъците и те са променени. Само за илюстрация: данните за отделните играчи. Събирането им е станало от приблизително същите хора от началното програмиране на играта. Те превъзходно са си свършили работата: за всеки местен или чужд играч - от която и да е от четирите английски дивизии, влязъл дори само с единия крак вътре - научаваш не само персонални данни, но и кратка характеристика за стила и за досегашната му кариера. ***Разиграваш*** сезона по два начина. При избора "Мениджър" ръководиш който и да е клуб от английските първенства. Можеш да тръгнеш направо от първа лига и "без труд" да контролираш голяма бала пари. Голямата игра обаче е в "Променилджър", когато започваш от трета лига и трябва да изведеш избрания отбор до небосвода на първа лига, а още по-добре - до победа. Чрез стратегически покупки и продажби правиш звезди от полупрофесионалните футболисти на провинциалния отбор, а от първоначалния мениджър, седящ на счупен стол и дърпащ евтина цигара - издокаран, парфюмиран джентълмен с дънхилов автограф в устата и чаша подбрано "Бордо" в ръка. ***Наистина*** добър отбор се прави, естествено, от добри играчи. Именно трета лига е пробата за мениджърските ти способности, особено когато трябва да продаваш и купуваш състезатели от други клубове или евентуално да се поогледаш за тях в чужбина. Установяваш например, че Малта или Армения, които не са велики футболни сили, са отличен източник на играчи над средното ниво и то евтини, каквито в Англия няма. Новите подкрепления обаче минават главно през "трансфер маркет", който наподобява римски пазар на роби. Играчите са разделени на основни групи (вратари, защитници, полузащитници и нападатели). Избираш според общата оценка или моментната нужда - ако половината отбрана напомня лазарет, очевидно ще платиш повечко за посредствен защитник. Освен заплатата и другите допълнителни условия - къща и кола или бонус за всеки вкаран гол, май трябва да предложиш на футболиста и още нещо. Обикновено така нищо не става. Играчите не се интересуват от просперитет чрез посредствен отбор от втора ръка, въпреки приличните условия на заплащане. Интересно нещо: въпреки че можеш да питаш за футболисти от отделни отбори и направо да ги купиш от тях, останалите играчи не държат на колегите си от твоя отбор, колкото и да са добри и перспективни те. Някак по-логично е, ако например отбор от първа лига прояви интерес към перспективни играчи от низшите първенства. Но такива мъдри глезотии в PM`98 няма. ***Футболис-***







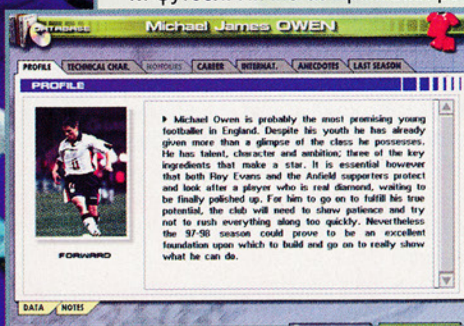


PREMIER MANAGER '98

той ще ти разкаже играта

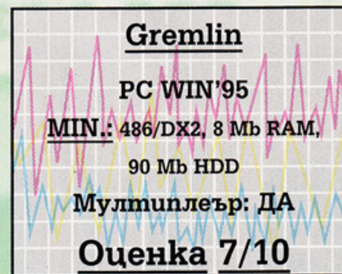
тите, разбира се, страдат от болести и контузии. Понякога грип поваля няколко играчи. Поне веднъж на два сезона някой ляга за по-дълго (играта перверзно си избира най-техничния, добър и перспективен играч). Болестта и залежаването събират суров данък във вид на ниска кондицията и лоши игрови качества. Може да се случи да купиш за двайсет милиона лири, да кажем Денилсон, който скоро да си счупи двата крака, а като добавка някой да разбие постоянно дъвчещата му уста. След едномесечен престой в болница и от най-качествения нападател остава само отломка, за която почти няма пазар и във втора лига. *При* PM`97 много геймъри се оплакаха от "диви резултати" от хокеен тип. Това сега е леко коригирано, но все още не е наред - особено в първенствата на по-ниските лиги, където вратарите са слаби или има добре платени нападатели, способни да прострелят вратата и пет пъти за мач. Самият мануален режим казва за това нещо интересно: искаш ли реални резултати, пусни режим "уотч", т.е. наблюдавай скучното подскачане на слабо различаващи се ръбати плеъри, коментирано от дърдоркото Бари Дейвис. Уравнението е просто - колкото повече време има софтуерът, за да пресметне качествата на всички играчи в състезанието, толкова по-реален ще е финалният резултат. Безизразната графика и некачествено обработеният ход на мача, дори и това да е най-добрата фут-мениндж-игра, принуждават геймъра да превключи на някой от режимите, където няма нужда да гледаш кофти футбол. Лично аз прежалих реалистичните резултати и кликвах само на полувремената. Може да се включи и някаква форма за осведомяване, където играта те информира последователно за всички шутове, фалове и голове.





Въпреки всичко PM`98 е отлична игра и запазва водещата си позиция сред мениджърските стратегии. Въпросът е дали ако имаш PM`97, ти трябва "новата игра", щом всъщност получаваш актуализирани записки. Ако обаче нямаш "старата", не се колебай и смело се спри на PM`98. Макар и само актуализация, PM`98 остава ненадминат мениджър

-GM-



Gremlin

PC WIN'95

MIN.: 486/DX2, 8 Mb RAM, 90 Mb HDD

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10



В тази рубрика ние ще публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWERE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.
GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.
RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.
HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.
Забележка: *Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.*

GAMES

ПРОДАВАМ TOCA Touring car, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT TRILOGY, NBA Live 98 - не оригинални - (02) 393 931
ПРОДАВАМ Дискове за MEGA-CD - 468-079 /след 19.30/
ПРОДАВАМ 10 игри за Sega Saturn по 25 $ - (02) 524 053.
ТЪРСЯ на CD за PC игрите C&C и Warecraft II - (042) 45 371.

HARDWARE

ПРОДАВАМ ПРОДАВАМ SEGA MEGA DRIVE 2 с два джойстика, списание, тройно разклонителна букса - изгодно - 90-80-70 хил. лева - (032) 439 430.
ПРОДАВАМ ПРОДАВАМ GAME BOY с три дискети в отлично състояние за 100 000 лв. - (032) 773 375.
ПРОДАВАМ Sega Saturn + 2 pads + 1 CD + 2 DEMO CD + key - (02) 250 390 вечер.
ПРОДАВАМ Sega Megadrive с джойстик и със супер дискета за 80 000 лева - (03134) 35 55.
ПРОДАВАМ Panasonic FZ-10 с 25 диска за 200$ - (02) 742 531.

талончето за конкурса

RAILROAD TYCOON 2

Тотален комфорт

Какво ще рече тотално комфортна игра? Ами геймче, при което се чувстваш отпуснат, светът е приятен и единственото, което ти хрумва като подходяща добавка на релаксацията, е чашка добро питие.



ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ НА ЗАПАД

Трудно мога да си представя по-голям релакс от вечерното посядане пред забравена жпгара, изгубена някъде в американския среден запад. Само понякога се домъква пуфтящ влак - после трябва да се долее вода в котела, да се побъбри с машиниста, а междувременно пътниците слизат и се качват в раздрънканите вагони и време, когато капитализмът е бил безмилостен като суровите стрелци и само неизмеримата воля за преживяване е помагала да се победи в конкурентната борба.

ЖЕЛЕЗОПЪТНИ СТРАСТИ

Може би трябва да говоря по-скоро за това, че RAILROAD TYCOON 2 е чудесна, комплексна и почти съвършено направена стратегия; Томи контролира осите на композицията. После свирваш, махваш с флагчето и докато влакът съскайки си отива, може да се върнеш обратно на стола към чашата топло уиски...боже! Деветнайсети век, време на приказна техника, никакви процесори и хардискове, при които можеш да си сигурен, че щом видиш вътрешната им структура, вече гарантирано няма да функционират. Чудесни машини, съставени от почтено ковани и струговани парчета стомана, механизми, конструирани от превъзходни инженери и движени от ритъма на парата - не! - ритъма на самия човешки дух. Прекрасно каква перфектна карта има, по която се гонят великолепно изрису-



The Financial Journal

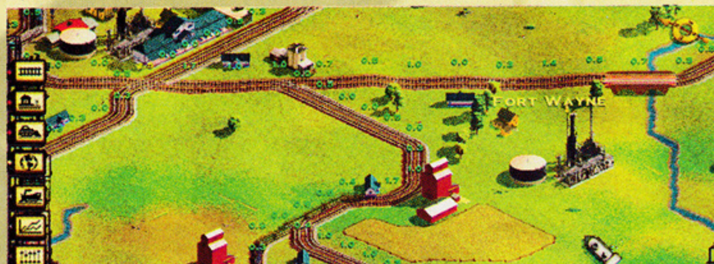
THE ECONOMY IS BACK ON TRACK

NEW NATIONAL WORKERS HOLIDAY DECLARED

Normal growth is forecasted by all

вани влакчета; какъв голям избор ще намериш - само че... само че преживяването от тази игричка с ненатрапчива кънтри музика далеч надхвърля изброяването на функциите от менюто. Рядко се среща игра, която те бомбардира с милиони данни, и ти не само й прощаваш това, а дори я хвалиш! В ролята на уважаван джентълмен застъпваш интересите на акционерите от твоето железопътно дружество, така че няма как да минеш без многото цифри. Локомотивите се различават не само според употребата, надеждността или покупната цена, но и по ускорението, скоростта и способността да се задържи скоростта при изкачване. А, ето я и таблицата за максималната скорост при дадено натоварване на влака при изкачване. Разгъваш трасето и пак - във всяко поленце се вижда не само сумата, която трябва да платиш, но и това проклето изкачване. След кратко експериментиране установяваш, че трябва да имаш предвид и най-малката неравност на терена. С много слаби локомотиви отначало трудно преодоляваш и леки възвишения - някъде там, отпред, ти се отварят чудесни търговски възможности, но катеренето по склон забавя влака, а закъснението означава по-малко спечелени пари!





ЖЕЛЕЗОПЪТЕН БИЗНЕС

Докато първият ти компютърен опонент пухти при опита да прехвърли със своето трасе Кордилерите, ти съсредоточено изследваш картата и размишляваш откъде, накъде и какво да транспортираш и кой щат да умиротвориш с подкуп. Не навсякъде си добре дошъл като строител, при това преноспревозът трябва да е бърз и да е от взаимен интерес за двете страни - иначе няма печалба... В RT2 има около седем милиона фактора, които влияят на успеха и последващото къпане в пари. За щастие играта може неограничено да се забавя до пълно спиране, така че да премислиш всеки проблем в пълно спокойствие, т.е. никога не си подложен на експресен логически ад. Чисто и просто - комфорт.

ЖЕЛЕЗОПЪТНА ИМПЕРИЯ

Вземането на решение се подпомага от огромно множество помощни инструменти, статистики, пригледни графики, в които мо-



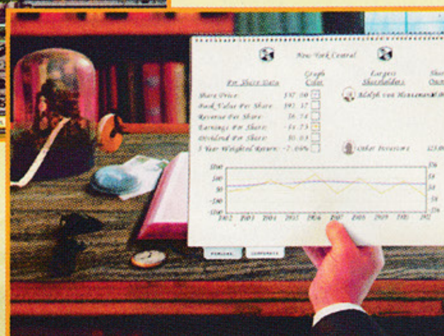
жеш да се ровиш до посиняване с каприза на усърден експлоататор. Особен чар на играта придават не само компютърните опоненти, но и невижданата система за наемане на мениджъри - като свой помощник можеш да си наемеш някоя историческа личност, която срещу определено заплащане ще подобри надеждността на машините ти, ще ги направи по-бързи, ще поевтини строителството на трасето в планините и т.н. Например инж. Сименс ще оптимизира строежа и експлоатацията на електрическото задвижване. Великолепна работа! Отлично подбраните карти увеличават удоволствието от играта. Място на действието не са само Източните щати и Средният запад, но и добрата стара Англия, Средна и Източна Европа, дори Япония и Африка. Можеш да строиш африканска трансконтинентална железница или дори да заложиш на минаващия през нашите земи прочут Ориент експрес, т.е. на трасето Париж - Истанбул. Плюс всичко това имаш на разположение отличен едитор на карти, така че прекрасното омайване може да продължава безкрайно!





ЖЕЛЕЗОПЪТНИ НЕВОЛИ

Но за да не опетня репутацията си на вечен мърморко, няма как да не спомена нещата, които не ми харесват. Този път това са сериозни пороци, които развалят иначе почти безукорното лице на чаровната игра. Проблемът е, че RT2 е някак си... интровертна, затворена в себе си. С течение на времето се променя икономическата ситуация и съвсем естествено се създават и западат предприятия и мини. Играта обаче не те прави съвсем съпричастен към тези процеси. Тя споделя с теб добрата вест, че е възникнал нов промишлен отрасъл, или лошата, че вече не можеш да возиш суровини направо до градовете, а трябва до ги прекарваш през обработващата промишленост. Но не смята за нужно да ти каже, че мината, от която си извозвал милиони тонове въглища, е затворена. Така един от петдесетте влака, на които се опира империята ти, в по-добрия случай бездейства, а в по-лошия пътува празен насам-натам - ако не откриеш в таблицата, че е изпаднал в червените числа, остава вечно неизползван и вместо печалби носи загуби от поддръжката му. Друго бедствие е да получиш известие за авария на свой влак - докато разбереш какъв е, какво е возил, откъде, накъде и защо, неговите останки ще бъдат прилежно разчистени от линиите и той безследно изчезва от списъка на влаковете. Това изглежда като малък недостатък, но представи си, че ти се случи десет-двайсет пъти и след всяка авария трябва да проучваш списъците, за да идентифицираш къде се е разпаднала транспортната верижка. По-приемливо би било играта просто да те попита дали не искаш да обновиш въпросния влак и при положителен отговор, автоматично ще го направи. Уви.



Разумна игра за много приятна отмора.

ТИХ ОТМОРЯВАЩ СЛЕДОБЕД

RT2 е игра за геймъри, които обичат да се ровят в детайли - в това лесно ще те убеди симпатичната и комплексна система за ъпгрейдване на гари или рафинираната оптимизация на транспорта. Играта е за спокойни следобеди и вечери, когато без бързане можеш да се посветиш на огромното и стратегически доста претенциозно виртуално влакчище, въпреки..., е няколкото досадни недостатъка. А, щях да забравя: много приятна е възможността да си построиш собствена обработваща промишленост! Такава отлична стратегия не съм срещал отдавна и в началото бях почти готов да сложа деветка в оценката на играта. Тук, в края обаче все пак оставям осмица - въпреки че заклетите фенове на влакчетата могат да прибавят още една единица.



-GM-

PopTop Software
PC WIN'95
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 180 Mb HDD
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

Както и при филмите, игрите могат да са трудносмилаеми, или обратното. Някои податливи игри ви оставят да крачите напред и да си свиркате, да сейфвате щом ви хрумне, да се ориентирате без проблеми из безброй карти и планове. Но има и игри, които могат да ви отчаят: разполагането на позиции липсва или е объркващо, правилата и целите са дефинирани само донякъде, ориентация - почти никаква, а страшната смърт дебне на всяка крачка, и т.н.

Френската фирма PSYGNOSIS е известна с това, че по принцип прави игри от втория вид, т.е. пъклени, дезориентиращи и твърди като гранит. И още, че по правило ги предлага на безумно високи цени, при които колебанието "да купя/да открадна или не" става още по-голямо. Може би точно тази политика е причината PSYGNOSIS във финансово отношение да не е много добре (нейният собственик SONY в момента май иска да я продаде). Въпреки това, някои от игрите й са доста сносни и, особено ако си ги намерите "по втория начин", имате чувството, че сте безсмъртни. ODT е типичен пример за точно такова психоизнудване. *Както* повечето истории във френските игри, и ODT е шантава. Някакъв град Calli на някаква далечна планета е съсипван от някаква епидемия и изпраща затова някакви герои, водени от някакъв капитан Lamat да намерят в неизследваната територия Forbidden Zone някаква Зелена перла, която е единственото спасение от епидемията. Дотук горе-долу, но диалозите в играта са най-много десет, отвратителните приключения move също там някъде, а останалите 99,9% са екшън-кланета, редуващи се с логически забавяния, при което обърканата съдба на град Calli е изцяло пренебрегната. Освен капитан Lamat, във въздушния кораб, който излита от град Calli да търси Зелената перла, се намират още трима души, всичките опитни бойци, между които и една жена (и тя, естествено, опитен боец). Можете да си изберете от тази четворка, когото щеш - всеки от тях си има специално оръжие и предимства: магьосникът омагьосва, жената е ловка и чевръста и... а бе, изобщо алабала, тия неща сто пъти сме ги чували, тъй че стига празни приказки. *Като* видите ODT или поне го мернете с крайчеца на окото, мигом виквате: "Копие на TOMB RAIDER". Вярно, ODT наистина е още едно копие на любимата ТОМБ. Също като 5TH ELEMENT, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON и други подобни от рода на несвенливите, и ODT се отличава с три неща: 1) далеч по-малка е от TOMB RAIDER; 2) по-ориентирана е към кланета и стрелби; 3) не може да стъпи и на малкия пръст на TOMB RAIDER. Вместо огромните, но перфектни и ясни нива в TOMB RAIDER, ODT се състои от някакви странни минипланчета, по които се движим насам натам и между които играта винаги се доиграва. Тя е разделена на осем големи парчета, накълцани на споменатите минипланчета, които понякога са повече от десет. По някаква тъмна причина дори и с 3Д-ускорение видимостта "в далечина" е ограничена, което заедно с хаоса в доиграващите планчета води до бъркотия - за разплитането й не помага и тъпия компас, с който разполагате.



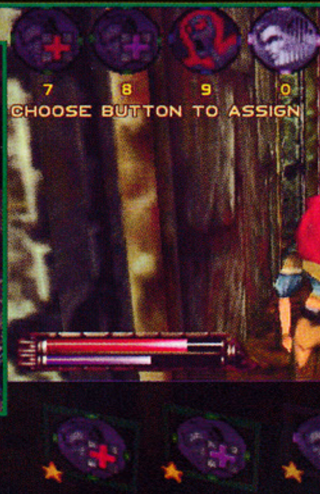


Похвала, макар и с половин уста, заслужават авторите на донякъде оригиналния дизайн на нивата, а върхът са двубоите със стражите в края на всяко голямо ниво. Качеството им се движи между "интересно" и "супер жестоко". Един от босовете например е тотално безсмъртен, докато с отврат първо не го залеете с бензин, а после го запалите с огнехвъргачка. Друг пък първо го гърмите с ракета в, а след това го довършвате с оръжието си. *В* неистовото си старание да намерят повече потребители напоследък авторите на игри наблъскват в интерактивните си творения колкото може повече неща, включително кич, та да се харесат на всички и най-вече на дистрибуторите. Което всъщност е препъникамък, защото дистрибуторите в гоненето на печалби, губят всякаква мярка. ODT е именно такъв тъжен пример. В нея има огромен инвентар от непотребни предмети, които можете да събирате, употребявате или слагате някъде, въпреки че по-подходящ е Quak - автоматично събиране и използване. Тук има битки без оръжие, класически двубои с пистолети и магии, вълшебства и тем подобни. Има непрекъснати кланета и набързо съставени логически пъзелчета, само и само да не се каже, че ODT е тъп екшън. Докато за NIGHTMARE CREATURES и 5TH ELEMENT може да се говори като за чистокръвни бездушни екшъни,











ODT се мъчи да постигне нещо повече (и почти го прави). В резултат всичко изглежда доста странно, но с времето установявате, че играта все повече и повече ви притиска да обмисляте къде какво още да донесете, по какъв необикновен начин нещо да унищожите или да раздвижите, как да се измъкнете от този или онзи хитър капан и други подобни неща. Някои от по-високите нива могат без преувеличение да се нарекат остроумни лабиринти, където можете да се загубите преди да кажете "а". Другото, което тук ми харесва, е голямото разнообразие на неп-



риятели и среди. Въпреки че блуждаете из масивни струпвания на нива, почти във всяко се сблъскате с нещо по-особено, неизвестно и интересно. Това намирисва малко на TOMB RAIDER II, чийто дизайн на нивата по всяка вероятност няма да има равен. Звучи добре, но има и една особеност. Трудността! Трудността е убийствена. Смърт-



та, която дебне отвсякъде, комбинирана с невъзможността да заемаш позиции, е понякога смразяваща, дори предизвиква неприятни усещания. Тук-там можете да си добавите енергия, но имате само ДВА живота, докато ями и ровове, в които можете да хлътнете, са ХИЛЯДИ. Местата, където можете да сейфвате (всеки път само по веднъж, и save-мястото изчезва), са безумно отдалечени едно от друго - в някои нива има само едно или две save-места. Нулевото ниво е елементарно, първото, второто и третото са прилично трудни, а следващите до седмо вече са истинско изпитание. Там всеки ветеран може толкова пъти да опъне петалата, че чисто и просто да се откаже и да изчака разбора. А това е жалко, защото ODT е рядка игра, качеството на която се повишава, колкото повече я играете (и в това прилича на TOMB RAIDER). Но няма как, щом ще плащаме скъпо за ODT, заслужава си да





я издържим докрай. Проблемът: пълно е с игри, които са по-евтини и значително по-прости за игране - та да изберем ли тази, или не? Ей богу, не мога да ви отговоря. Сами си решете! *Що* се отнася до графиката, заслужава си - особено ако имате 3D ускорител. Въпреки ограничената видимост, ODT е игра за харесване и заедно с детайлната, мъдро оцветена графика носи и една типично френска атмосфера. Постепенно, докато играете, всичко става все по-добро. Едно от последните нива Pools и последният храм Temple са направо превъзходни. Музика почти липсва, за сметка на шаблонните придружаващи звуци, но това си е в реда на нещата - PSYGNOSIS



винаги озвучава игрите си така. *Първоначалните* ми очаквания не бяха кой знае какви, а и началото на играта е "едно такова никакво", но след няколкодневно загряване ODT ми се показа в далеч по-оптимистична светлина. Тя е много по-пространна, по-остроумна и по-игрална от 5TH ELEMENT или от DEATHTRAP DUNGEON, макар и с възраженията, които вече споменах.

-GM-

Някои се учат от грешките си, но май PSYGNOSIS не е от тях. Допускат същите недостатъци: неуместна мегаломания и неимоверна трудност, в които бяха упреквани за DARKER, SHADOW OF THE BEAST III, OBITUS, INFESTATION, MICROCOSMOS, NOVASTORM, PYROTECHNICS...



Резюме

Твърд, но почтен екшън тип TOMB RAIDER. PSYGNOSIS в традиционния си боен дух не дава дори вода да отпиеш, докато не загубиш.

Psygnosys France

PC WIN'95

MIN.: P 133, 16/24 Mb RAM, 10 Mb HDD

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

Бавно, но сигурно INTERACTIVE MAGIC става водеща фирма на пазара на самолетните симулатори. Нейните продукти може да не са технологичен връх, но във всички случаи са доста над средното равнище и винаги са добре дошли. Точно такъв е сегашният случай.



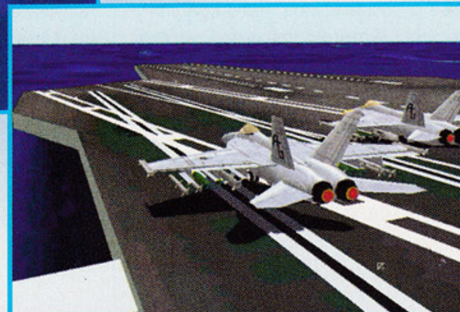
Пилот Прави

IF-18 CARRIER STRIKE FIGHTER

Прости Пируети

IF-18 CSF е симулатор на бойния самолет F/A-18 и по точно на неговата най-нова и преминаваща през тестове версия E. Тъй като днес може би най-добрият симулатор на Hornet е сполучливата F/A - 18 KOREA, нека да сравним новата игра с предшественичката й. Макар че KOREA все пак е симулатор на няколкомесечна възраст (с оглед на темпото, с което се развиват компютърните игри), изненадващо е, че KOREA убедително води в графиката, в атмосферните ефекти и разработката на терена. CSF наистина се старае да въздейства по-ефектно, но за съжаление, "по-ефектно" не значи винаги "по-добро". Но пък CSF печели като летящ модел. ***KOREA*** доста я бива по отношение на летенето, но ако се забъркаш в някой по-сериозен dogfight и престанеш да контролираш скоростта, ще установиш, че твоят Hornet е лесно управляем дори при ниски скорости и спокойно хвърчи дори с бързина, с която ще догониш трамвая. Което съгласно европейските и други стандарти, не е хубаво, защото позволява да използваш тактики, които не са много fair. В CSF такива номера не минават. Летиш прекалено бавно? Опитваш се леко да маневрираш? Да, ама хоп, и попадаш във фуния (тирбушон?). Самолетът ти започва да се върти бясно и височината стремглаво пада. За щастие, достатъчно е да докоснеш с мишката левия долен ъгъл на кабинното табло, да отвориш аварийното покривче и да превключиш на "Spin recovery". Той наистина няма "да измъкне тирбушона" вместо теб, но пък нагледно и на два мултифункционални дисплея ще ти покаже какво да правиш. ***Ето*** че стигаме до следващата точка, където отново позициите на двата симулатора се разменят - авиониката и оръжията. ***Тук*** или авторите на CSF излишно са одялали проекта си, или авторите на KOREA са работили прекомерно. Става дума преди всичко за функцията на радара. При CSF трябва да се задоволиш с основните режими Velocity Search, Range While Scan, Track While Scan и Ground Mapping. А ако познаваш KOREA, сигурно ще се съгласиш с мен, че това е отчайващо малко. Няма ги специализираните режими за dogfight. Същото е и с оръжията, които в CSF на места са неприятно опростени. ***Най-хубавото*** - накрая. KOREA има само няколко твърди мисии, свободно и случайно навързани в псевдокампания. CARRIER STRIKE FIGHTER вместо това притежава система за генериране на мисиите под наименованието Talon. Става дума не за обикновен генератор, а за комплексна система, която всъщност води цялостната война и според развитието й те пита това-онова. Благодарение на което пък, удоволствието и забавлението от CSF са с няколко стъпала по-нагоре. ***IF-18 CARRIER STRIKE FIGHTER*** е игра над средното равнище и не би трябвало да липсва в колекцията на фена на модерните самолетни симулатори.







Блиц: Приличен самолетен симулатор с чудесен генератор на мисии.

-GM-

Interactive Magic

PC WIN'95

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 130 Mb HDD

Мултиплеър: ДА

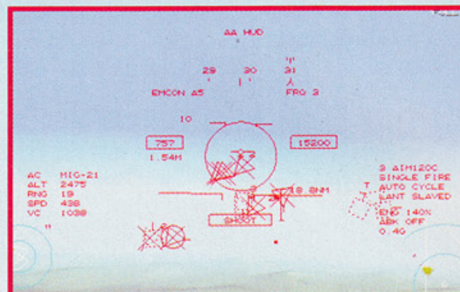
Оценка 8/10

TOTAL AIR WAR

небесна битка над червено море

***DID** не е фирма, която работи на конвейер, но практически всяка нейна игра става култова. Кой от първопроходците в интерактивните забавления не помни самолетното парче **F-29 RETALIATOR** за 286-ците или **ROBOCOP 3**? Най-новият продукт на DID, тактико-авиационният симулатор **TOTAL AIR WAR** отново вдига летвата нагоре със съвършен показ на американската концепция за **"дигитално бойно поле"**.*

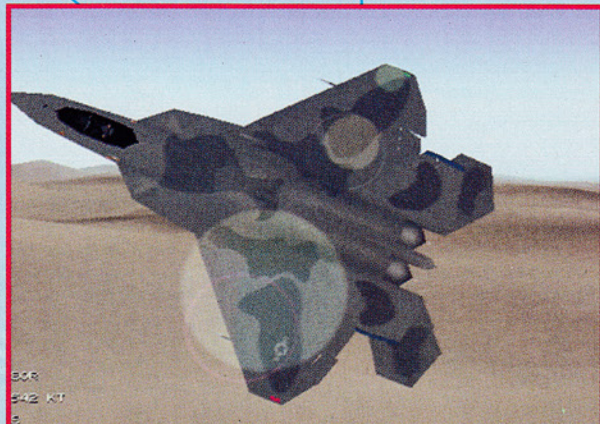
TAW се развива в зоната на Червено море, но разнообразието в тази част от света е предостатъчно. Практически всеки иска да воюва с всекиго, повечето конфликти (без Етиопия против Еритрея) са в хипотетична плоскост и все пак сценариите на отделните кампании звучат чак неприятно реалистично. Виж Судан, където мюсюлманското мнозинство потиска християни и всякакви други, или Йемен, който смята да обезлюди околността с химически и биологични оръжия. Финалът се разиграва в Етиопия, която в сътрудничество с Китай работи върху собствено ядрено оръжие. С други думи, пилотът на американския, еритрейския или саудитско-арабския Ф-22 има доста работа. А с течение на времето Червено море става още почервено от кръвта на сваления пилоти, които не са имали достатъчно късмет. ***Истинска*** новост е системата на кампаниите. Мисиите следват линейно една след друга. TAW както ADF разполага със системата WARGEN II, чиято първа версия се появи още в EF-2000. WARGEN II съдържа модули на изкуствен интелект, които управляват цялото виртуално бойно поле и предлагат на играча отделни мисии според развитието на събитията в момента. Битката се води в реално време. Когато си във въздуха при бомбардировъчна мисия дълбоко в неприятелска територия, може да срещнеш по обратния път ескадрила МИГ-ове, които са били предупредени за теб от неприятелския Мейнстей, или да се върнеш в полуунищожена от бомбардировачи база, които са я нападнали, докато си вършил същото на техен терен. Ситуацията на бойното поле се мени всяка секунда. Чрез летящите радари Ауакс TAW тотално контролира всички въздушни единици на съюзническите армии, без да пропуска и сухопътните сили - за тях DID са добавили модула с изкуствен интелект "Смарттанкс". Не се изненадвай, ако при нисък полет над терена срещнеш две групи танкове, които стрелят една по друга; САМците също не мързелуват и могат да спасят от гибел повредения ти самолет след авантюристично завръщане от неприятелската територия, сваляйки прекалено нахалните преследвачи, или ако са управлявани от врага, адски да те загреят при полет над вражеската територия. ***При*** провеждането на кампанията сам решаваш в коя от многото предлагани мисии да летиш, но трудните мисии не са за новия пилот. Той може да участва само в САС (Combat Air Control), да съпровожда танкерни и транспортни самолети или да ръководи в Ауакс прости логистични операции с малки правомощия (зареждане

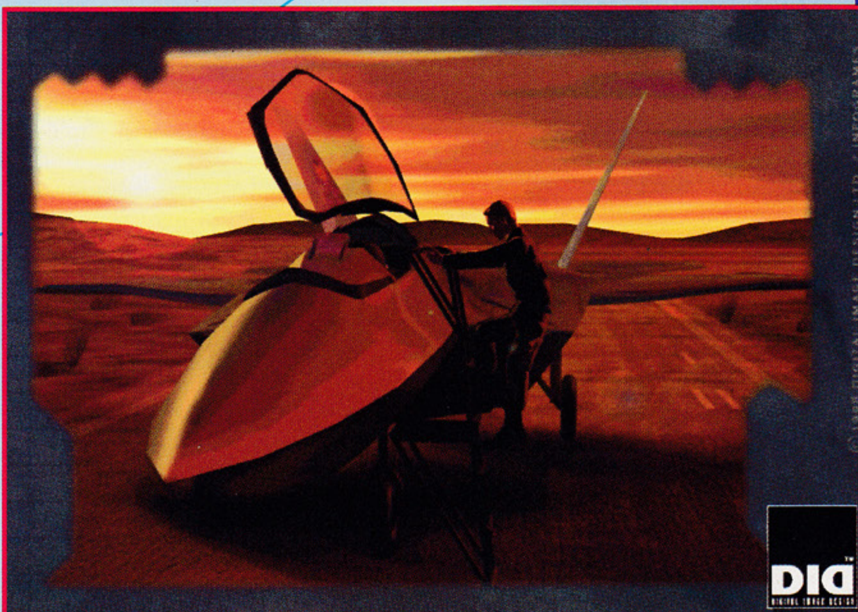








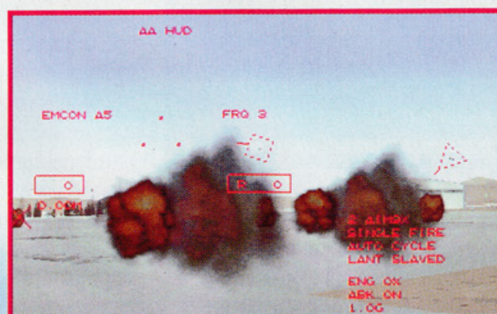




при полет, разузнаване на границите и други подобни). С течение на времето и служебното издигане растат и възможностите - едва към края на битките ще ръководиш сложни операции от борда на Ауакс или ще участваш в атака на стратегически земни цели дълбоко във вражеската територия. ***Стратегическите*** мисии в Ауакс са крайно интересни. Наблюдаваш изпълнението на целите на кампанията (в началото те са насочени главно към самолетни цели), но като командир на летящ радар следиш всички самолети на бойното поле. При постепенното ликвидиране на вражеските самолети не забравяй за личната безопасност - E-3 обикновено са цел с най-голям приоритет за врага. При нужда изпрати от летището против неприятеля нови единици. Също като в ADF и тук може направо от Ауакс да се превключиш на някой Ф-22 на бойното поле и така сам да следиш за поставената задача. ***Случва*** се неприятелски самолети да преминат грижливата отбрана на съюзническите въздушни поделения - тогава идва на ред "скрамбъл" мисията, когато сядаш в напълно въоръжен Ф-22 и поемаш срещу налитащите неприятели. Участието в тези мисии е по избор, но е желателно, защото се възнаграждава с голям брой точки, а има и много обекти за поразяване, така че след два-три полета повишението ти е в кърпа вързано. Новост в TAW е, че можеш да си създаваш прости собствени мисии (Custom Combat), за да се упражняваш в бой с различни неприятелски самолети или в нападения на земни и морски цели. Възможно е например да симулираш битка на един Ф-22 против 12 транспортни самолета и от кабината на изтребителя да наблюдаваш как суданските пилоти отчаяно опитват да се измъкнат от горящите АНТ-овци. ***Не*** е изключено, разбира се, въпреки всички хай-тек системи за милиони долари, с които разполага Ф-22, неприятелските самолети да го уцелят и засегнат. Връщането в базата се превръща в истинско приключение. При лоша оценка на последствията от повредите може да се плоснеш на земята или да се приземиш по корем с диво искрене (в по-добрия случай това е коремът на самолета). Да докараш до своите подскачащ самолет с повредена хидравлика или прострелян привод на гориво си е същински подвиг. ***Графично*** TAW изглежда абсолютно като ADF: освен по-добрите облаци, няма никакво съществено подобрение на игровия engine. ***За*** да играеш прилично на TAW, е необходим силен хардуер - моят личен P 166+3Dfx например се позадъхваше. Като оптимална система препоръчвам Pentium II. С него играта върви плавно и времето за прехвърляне е забележимо по-кратко - преходът от командното помещение в Ауакс до кабината на Ф-22 става за секунда. В звуково отношение TAW е леко разширен, уингмените са по-приказливи и в Ауакс репродукторите не почиват, когато хората ти съобщават, че е необходимо да заредят или искат разрешение за кацане. Очевиден в игрите на DID е изчерпателният мануален режим, чрез който научаваш основите на управлението на Ф-22. По забележителен начин са описани всички самолети, които можеш да срещнеш в играта, независимо дали са на твоя, или на неприятелска страна. TAW предлага приличен брой собствени сценарии за мултиплеър (чрез кабел, модем, локална мрежа или Интернет) - може да се лети в стандартен догфайт или да се ликвидира сухопътна техника. Накратко казано, избери TAW - един от най-добрите симулатори в момента - и няма да сбъркаш!



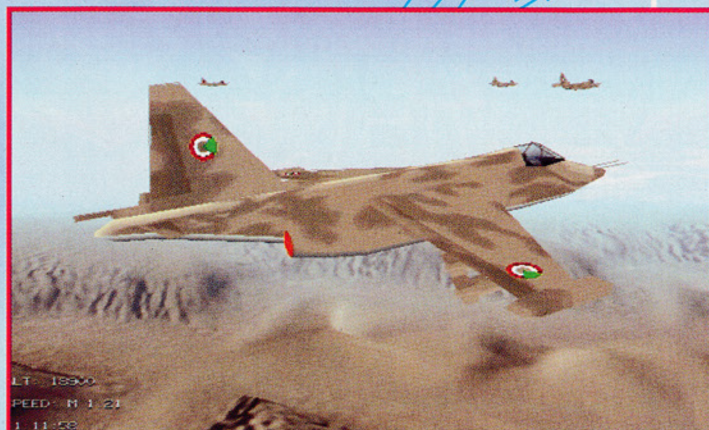




Отличен последовател на миналогодишния хит ADF

-GM-

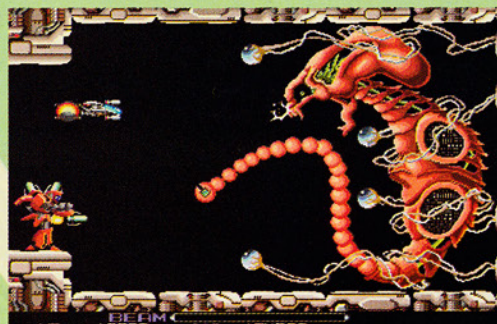
DID
PC WIN'95 / 3Dfx
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 70 Mb HDD
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10





R-type си е R-type. А Кой Е Нещо Повече?

Огромното множество от класическите стари видеоигри от технологична гледна точка могат много трудно да се сравняват със съвременните заглавия. Вярно е, те често имат предимството да са по-лесни за игра, но в графично и звуково отношение личи, че са правени в по-предишно време. Не е така обаче при R-TYPE, сред чиито наследници има такива бижута като XENON 2 MEGABLAST, RAPTOR, TUBULOR WORLDS и STARGUNNER. На PC най-пресният и нов STARGUNNER като графика е съвсем мъничко по-добър от стария R-TYPE, който надхвърля десетгодишна възраст. Да не говорим, че в игрово отношение и това не може да се каже.



В 80-те години имаше рязко развитие на видеоигрите, а втората им половина дори може да бъде наречена "златното време" на coin-op. През 1987 г. 16-битовите версии на автоматите вече бяха завзели игралните зали по целия свят и, естествено, нямаше как да не се появи някой безсмъртен хит. И през септември същата година няколко млади японци от фирмата IREM го сътворяват - това е R-TYPE. Няма да обяснявам за каква игра става дума, защото вероятно познавате някои от изброените по-горе игри или пък си я припомняте по илюстрациите. Тази игра от типа "shoot`em`up" беше невероятно изпипана и технологично, и като стратегия. За да покориш R-TYPE, не са достатъчни бързите пръсти - иска се още остроумие и стратегическо мислене. Тя, освен всичко друго, разчупи и еднообразието по онова време с куп нови елементи и хрумвания - превъзходна система на power-up, балансиран арсенал с възможност за натрупване на сила в основния бластер, оригинална идея за щита. А всичко това е гаранция за върховно забавление. ***Версията*** за автомати пожъна огромен успех, който бе последван от много качествена конверсия за Amiga, изпълнена от известния отбор Factor 5 на фирмата TURRICAN & Co. Появи се вариант и за 8 бита, който нямаше претенции за еднаквост с продукта за автоматите, но като цяло играта беше над всички конкуренти. Ако решите да изпробвате R-TYPE на вашия PC, препоръчвам ви отличния емулатор Rage, с който и двете серии графично и звуково са почти еднакви. ***Точно така.*** Значи четете внимателно и забелязахте, че казах "двете серии". През 1989 г. изключително успешната игра е последвана от втора част. R-TYPE II е с още по-добра графика и още по-прекрасна атмосфера, но преди всичко бъкаше от нови идеи и хрумвания. След още няколко години последва и третата част R-TYPE LEO, с която сериалът приключи.



R-TYPE



Тук историята за тази вълшебна пукотевица би могла да свърши. Обаче IREM сега, след повече от шест години, излиза с нов проект, наречен R-TYPES - съчетание от двете най-успешни "серии", обогатено с мултимедийни подправки. Този продукт вече бушува в Япония, а тази есен VIRGIN INTERACTIVE го хвърля в Европа. За съжаление, само за конзоли Sony PlayStation. Обаче съм сигурен, че при успех ще дочакаме R-TYPES и за PC-платформа, за която няма много-много игри от типа shoot`em`up.

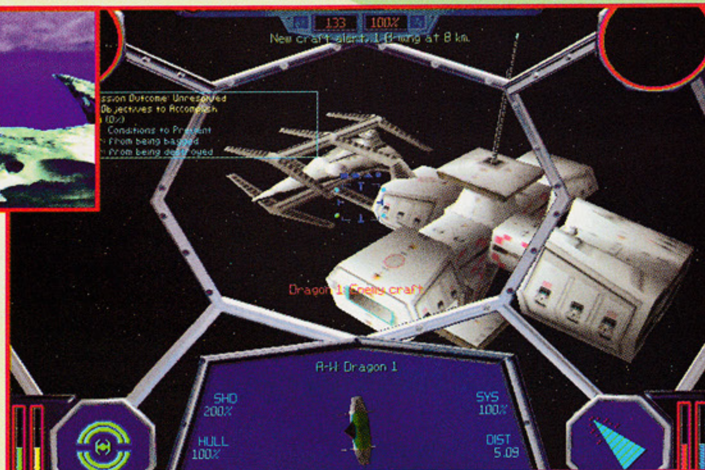
А R-TYPE си е R-TYPE.

R-TYPE, разбира се, не е единствената игра от този тип за автомати. Ако си прекарал часове в залите за игра, може и да си се сблъсквал с някои от следващите игри: *"1942"*. Вече класическа игра от 1984 г. на фирмата CAPCOM. По-късно последвана от "1943" и "1941". Става дума за Втората световна война. *DRAGON BREED* на фирмата IREM от 1989 г. Тук не управляваш ракета, а дракон. Оригинална и с много просто управление. *NEMESIS* на фирмата KONAMI от 1985 г. В тази игра за първи път изобщо се използва системата upgrade. *SIDEARMS* на фирмата CAPCOM от 1986 г. Игра, превърнала се в класика. Може би за първи път тук има двама играча. *XEVIOUS* на фирмата ATARI & NAMCO от 1982 г. Най-старата от тук изброените. И, разбира се, в игрово отношение си носи белезите на времето.



Ако DUNE 2 е майка на RTS-игрите, то X-WING безспорно е баща на симулаторите. Този "Опус на г-н Холанд" (Лари Холанд е главен дизайнер на всички игри X-WING, TIE FIGHTER и други) заедно с незабравимия WING COMMANDER положи основите на жанра на вселенските екшън-сражения.





X-WING

Тези игри не са първите космически битки - да си спомним например за ELITE от 1985 г. Но това, което тогава създадоха Дейвид Брейбън и Ян Бел, е нещо по-различно. Ударението беше върху търговията и проучването на непознатия космос (по стъпките на ELITE вървят PRIVATEER). "Летателната" част я нямаше почти никаква, поне що се отнася до съдържанието на отделните мисии и горедолу завършения сюжет. Да не говорим за изцяло новосъздадения космически свят на WING COMMANDER (и другите светове, познати от игри като EPIC, INFERNO, FREESPACE, I-WAR и т.н.). LUCASARTS заслужава справедливото признание, че по-добър свят от този в нейния всемирен симулатор трудно се намира. Реалиите в STAR WARS още от възникването си направо подканяха за компютърно претворяване. **Пътят** към тази пълноценна игрова конверсия на света на STAR WARS определено не е бил лек. X-WING в никакъв случай не е в началото. По-стара е например играта, изобретателно наречена STAR WARS, която е толкова далеч от симулатора, колкото DUNE 2000 от оригинала си. Това е пукотевица, която освен в 8-битаците се появи и на коин-ъп автоматите. Стрелба на глупачета в Тай Файтери (които изглеждат като червени петна) и атака на Звездата на смъртта в тунел с вид на болнава кутия за обувки. Едва по времето на X-WING компютрите успяха да предоставят простор за пълноценна и като за тогава - съвършена разработка на космическия симулатор. Днес може да се подхилваме на обектите, съставени само от няколко патетични полигона без текстура, но това май е всичко, в което X-WING е остарял. Летателният модел, съвършеното и детайлно премисленото управление, страхотният дизайн на крайно комплицираните мисии са стойности, които остават. От това време нататък LUCASARTS успешно продължи да



разширява серията симулатори от света на STAR WARS и то (ако не смятаме различните датадискове, add-on и Gold издания) с игри като TIE FIGHTER, X-WING vs TIE FIGHTER, BALANCE OF POWER и подготвяната X-WING ALLIANCE, където най-сетне ще се пилотира легендарният корелиански транспорт Милениум Фокън. Точно на всичко това е основоположник днес вече безспорно класическият X-WING. **По-късният,** технически по-съвършен и също забележителен TIE FIGHTER поставя геймъра на тъмната страна на Силата, а X-WING дава на играча чувството, че може смело да се изправи срещу Империята. Влиза в армията на Алианса, участва в тренировъчни мисии, усвоява основните елементи на управление и пилотиране на различните изтребители на Ребелите, след което влиза в планомерна кампания от последователни мисии, свързани от сюжета и периодичните анимации. Играта сама по себе си е великолепна, но сюжетът и развитието на героите прави от нея още по-добро забавление. За ценността на сюжета се убедихме в XvT, където липсата на цялостна кампания деградира иначе прекрасната игра само в мултиплейър и едва с излизането на BALANCE OF POWER великолепният нов енджин намери пълно приложение. **Интересно** е, че въпреки подобрението на енджина при наследниците на X-WING, управлението на играта, повечето системи и клавишните шорткъти остават през цялото време същите. Което доказва, че още при първия опит това е бил удар в десетката. С изтребителите и бомбардировачите в X-WING можеш наистина да воюваш и да спечелиш - страхотна система за идентификация на останалите кораби, добре разположени и прегледни дисплеи, възможност за прехвърляне на енергия между палубните системи (мотори, защити, оръжия), конфигуриране на палубните каданси, дори такива детайли като накланяне на крилата на X-Wing (виж "lock S-foils to attack position"). За всичко е помислено и всичко това трябва да научите, ако искате да успеете в X.



-GM-





Накратко казано, X-W е жалон за космическите симулатори. Непознаването на такава легенда се наказва. С какво ли? Със загуба на ориентация в днешните игри, които все още взимат пример от тази старичка, но съвсем малко надмината класика.

HARDWARE SOFTWARE

Променящият се (интер)фейс на игровите контролери

1998 е преходна година за контролерите за игри. Появата на Windows 98 постави на преден план една реална Universal Serial Bus (Универсална серийна шина). USB е свързана с геймърите в много отношения, не на последно място от които е един нов свят от игрови контролери. Потребителите на Macintosh без съмнение интелигентно злорадстват: "Ние имаме ADB от векове..". На тях им остава само своевременно да се снабдят с игри...

Малко за хардуера

Ако се върнем назад в тъмните времена, когато е бил пуснат първият PC на IBM, ще видим, че IBM са се сетили за възможност да оставят порт за игри като възможност. Това веднага е направило персоналните компютри желана платформа за игри и джойстиците започват да се появяват. Портът за игри на PC обаче е едно остаряващо устройство с куп недостатъци, което използва много цикли на CPU в процеса на запитване (обръщане) към игровия порт. Игровият порт трябва да бъде запитван, защото зависи от променящото се съпротивление на потенциометрите на джойстика, макар да не изпраща директно нищо към системата. Като капак на всичко имате максимум четири оси (посоки) и четири бутона на джойстика. По-новите устройства се въртят около този проблем, но всичко е някак не както трябва - затова поддръжката на различните дигитални оптични игрови контролери не е еднакво по качество. И така, геймърите се нуждаят от нещо приспособимо и здраво и ето къде USB излиза на сцената. ***Тези,*** които имат по-нови машини, вероятно са видели на гърба на техните системи два малки конектора, които сякаш нямат видима употреба. INTEL започна да прави поддръжка на USB в своите чипсетове, като са започне от 430 HX, макар че тази поддръжка беше изоставена в някои от по-ранните дъна. MICROSOFT предприе временни стъпки за USB при DirectX 3.0, но ги заряза при DirectX 5.0. И така, USB е нещо като мистерия за повечето потребители и разочарование за малкото храбри компании, които се опитаха да пуснат USB-периферии. ***USB*** когато се прилага в PC има максимална пропускателна способност от 12 Mbit/sec. Нека погледнем в перспектива: един качествен CD wav file (44.1 KHz, стерео, 16 bit) отнема 1.4 Mbit/sec. Ако прибавим и джойстика, който изпраща две хиляди 16-bit думи за секунда, това прави още 0.031 Mbit/sec. В същото време на същата шина има и ISDN модем, свързан към ISP и използващ компресия на данни STAC - прибавяме още 0.5 Mbit/sec. Което значи, че дори и многото периферии към USB няма да наситят шината. ***Новите*** дискови интерфейси, дигиталното видео и другите широкочестотни приложения, на които наистина им трябва USB, ще използват IEEE 1394, позната още като FireWire. Това означава, че те няма да отнемат никакво място на USB шината. ***Вече*** има примери за приложения на игрови контролери с USB-поддръжка, като USB версията на Top Gun джойстик на THRUST MASTER, а също и геймпада на ALPS. Има също и USB версия на гласовия факс/модем 56K на US ROBOTICS. Дори най-новата клавиатура на MICROSOFT, Natural Keyboard Elite също може да се свърже през USB.

Нуждая се от вход! USB поддържа до 128 устройства на верига. Ех, ако само имах повече място на диска...

Всичко това е много добре, но ти не можеш да играеш без софтуерна подкрепа.

Историята на софтуера Преди да бъде пуснат Windows 98 софтуерната история беше доста хлабава. USB поддръжката в DirectX 3.0 работеше криво-ляво. При DirectX 5.0 обаче се случи нещо загадъчно - USB-то вече не действаше добре, което докара много неприятности на продавачите. Накрая THRUST MASTER разработи своята DirectConnect технология, понеже не можеха повече да чакат отстраняването на дефектите при USB. Резултатът: и Windows 98, и DirectX 6 сега предлагат нещо поздраво. ***Трябваше*** да започнем тази история с нещо, което момчетата, разработили технологията USB, наричат Human Interface Devices (HID) или човешки интерфейси. HID хардуерът може да се състои от всичко, с което потребителите си взаимодействат - като се започне от мишката и клавиатурата и се стигне до игровите контролери и нещо по-екзотично, като например VR 3D цайсите. Един HID драйвер има комплект от битове с възможности (capability bits=cap bits), които представят на DirectX всички възможности на устройствата. Тези битове хипотетично включват брой на посоките, брой на бутоните, тип на бутоните и т.н. Понеже USB (и HID) са дигитални устройства, производителите на контролери няма повече да бъдат ограничавани от броя на осите, които поддържа един по-стар PC игрови порт. Освен това USB обещава да е по-малко интензивен към CPU, отколкото аналоговия игрови порт. Така че получаваме по-голяма приспособимост и ефективност - теоретично. ***Горното*** не означава, че трябва да изхвърлите своя аналогов джойстик - мисълта за купуване на скъп, съвсем нов и модерен контролер е достатъчна, за да причини шок. Все още ще има поддръжка в DirectX 6 за добрия стар аналогов игрови порт. Всъщност аналоговите устройства ще бъдат поддържани в DirectX 6. Plus, като че ли са HID устройства (с някои ограничения) и драйверът VJOYD.VXD ще продължи да съществува, така че вашите стари Windows 95 игри още ще вървят (стискайте палци да е така). ***Поддръжката*** на многофункционален контролер става по-лесна с USB, защото той "крепи" до 128 устройства на една верига. Всеки може (ако производителят на хардуер го поддържа) удобно да се свърже към друго устройство чрез USB. Така вие имате само един кабел, който излиза от задната част на компютъра с клема, и различни устройства (джойстик, MFD контролер), всички свързани през клемата. Тук дори има потенциал за безжични устройства...

Храбрият нов свят

Разбира се, не препоръчвам мигом да хуквате да ъпгрейдвате към Windows 98 и да тръгвате на лов за USB контролери. 1998 обаче е година на преход и някъде догодина по това време много от нас ще имат пълни USB на десктоповете си.

А засега - ех, ако само имах повече място на диска си за всичко това...

Voodoo Man

MICRO NEWS

Creative намаляват значително цената на картите 3D Blaster Voodoo2.

От Creative Labs обявиха, че осезателно са намалили цените на най-разпространените 3-измерни карти за компютърни игри - 3D Blaster(R) Voodoo2.

Microsoft пускат на пазара Sidewinder Freestyle Pro.

От Microsoft обявиха пускането на пазара на новия си продукт - SideWinder Freestyle Pro. Окомплектован със спечелилата много награди игра на Microsoft Motocross Madness това устройство придава нови измерения на продуктите за компютърно развлечение.

NVIDIA лицензира новия си хит в полупроводниците VIP Core.

Корпорацията NVIDIA лицензира интерфейсния чипов порт, базиран на нова полупроводникова технология, който ще намери приложение в бъдещите 3-измерни графични чипове.

Процесор на Cyrix MediaGX избран за игра Site4 на Atari.

Корпорацията Cyrix, филиал на National Semiconductor Corporation, оповести на 05.10.1998, че Atari Games Corporation е приспособила процесорът MMX MediaGX за новата си видеоаркадна игра Site 4, която ще се появи този месец.

Maxtor обявиха най-новия си хардуерен продукт 17.2 гигабайтов твърд диск Diamond Max .

Корорацията Maxtor(R) обявиха на 01.10.1998, последната си добавка към знаменитата серия Diamond Max, а именно най-новия си продукт - Diamond Max(TM) 4320 твърди дискови устройства. Капацитета на новите дискове е 17.2 гигабайта, ULTRA DMA съвместимост и средно време за търсене 9.0 ms.

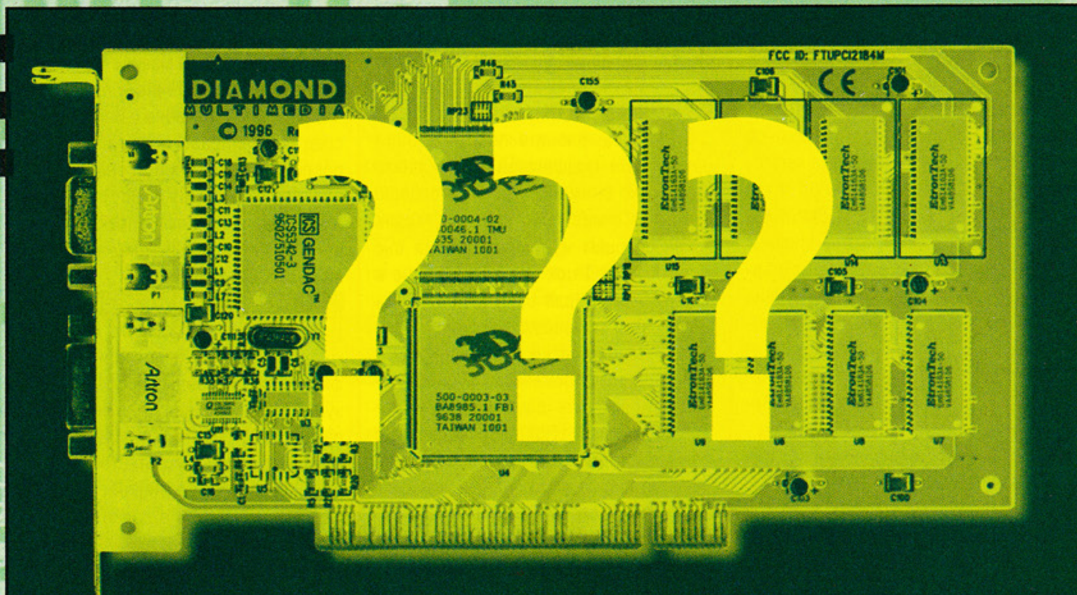
Electronics Boutique подобряват Website - а си.

Най-голямата търговска верига в света за електронни игри Electronics Boutique Holdings Corp. съобщава, че потребителите на техни продукти са приели много добре подобренията в Интернет страницата им. Ето го и адреса: www.ebworld.com.

3DO лицензират Engine-а за дълго очаквания реквием: Avaging Angel (Ангелът на Отмъщението).

Фирмата 3DO обяви плановете си да лицензира engine за дългоочакваната игра Avaging Angel, която се очаква да се появи на пазара през януари 1999. Новият engine ще послужи за основа при разработване на екшън компютърни игри от ново поколение.

ViRGE



В началото падаше голямо ликуване, а S3 със сигурност е заел своя достоен дял със своите ViRGE-ускорители. Единственият чип в индустрията обаче, който може да бъде наречен по-скоро "3D-забавител", е ViRGE, понеже неговото 3D-действие просто го нямаше никакво. Е, след като преразгледаха нещата, S3 са готови да разкрият своя ускорител от следващо поколение: Savage3D. Триизмерната същност на Savage3D е напълно нова. S3 зарязва архитектурата на ViRGE и започва от началото. В действителност принципът на картите 2D е същият като в чипсета Trio3D на S3, но трябва да е много по-адекватен за Windows 9x 2D GUI. По отношение на 3D-действието Savage3D има около 125 Mpixels/sec скорост на запълване, което е с 25% по-бързо от очакваната скорост на идващия G200 на Matrox и с около 38% повече от една 3Dfx Voodoo 2 платка. S3 планира 128-bit, 125 MHz Savage3D, поддържащ единичен цикъл трилинейно филтриране и пълна съвместимост с AGP 2X.

Ако Savage3D постигне тези цели, когато излезе на пазара, той ще е голяма сила.

Тъй като някои играчи на MECH COMMANDER се оплакват от трудността на играта (която всъщност не е особено трудна), приготвих нещо като малък пътеводител за тази стратегия с кратко упътване за всяка от трийсетте мисии. Преди да се впусна в приказки за конкретните мисии обаче, просто няма как да не кажа някои основни неща за ориентация в играта, които може да улеснят избора на Mech-ове за отделните мисии, конфигурацията на оръжията и въобще живота и играта ти на MC.

INNER SPHERE vs. KLAN

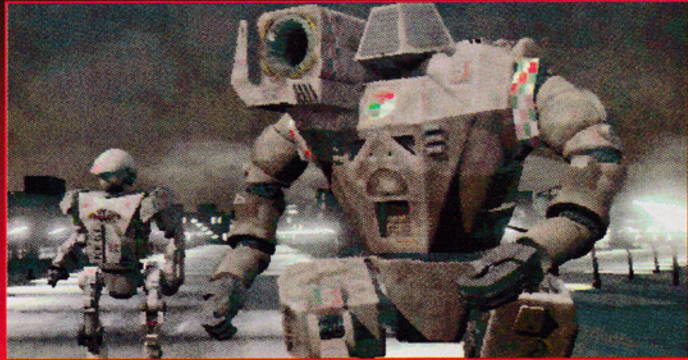
Казвам го веднага: за Дейвиън Гардс и Иньр Сфиьр играта загрубява в битката с Клановете. В боя с Бондсмените ("конвертирани" бойци на Иньр Сфиьр), дело само на IS-технология, силите са изравнени. Но срещу Клановете шансът за успех е съмнителен, въпреки численото и тегловото превъзходство. Mech-овете на Клановете са по-леки (затова и повечко от тях влизат в тегловия лимит). По-бързи са от насрещните IS в съответната категория. Оръжията им са не само по-мощни (виж C/ER PPC: почти наполовина отгоре), но и по-леки, така че Mech-ът е по-въоръжен. От което следва първият ми основен съвет: на всяка цена вземай Mech-ове и оръжие на Клановете, дори с цената на няколко повторения на една мисия. Не се ограничавай с придобиването на Mech-ове. Заеми на всяка карта всички складове - в тях често има и ценна технология на Клановете, която за разлика от IS-оръжието не се продава. С леки разузнавателни Mech-ове като Каугар или Ельр ще се снабдиш сравнително лесно в първите мисии, но за тежките Mech-ове се иска "капан". Вярно, посложно е да се повреди вражеският гигант, отколкото да се бастиса, но пък резултатът е страхотен. Ако например докопаш тежък Мад Кат още в третата мисия на първата част, имаш осигуровка до края на играта. Ще се изплати помагачът Валчър, който с LRM-ракетите отстранява далеч по-силни неприятели, още преди да са доближили своето оръжие. С течение на времето печелиш някои Mech-ове на Клановете автоматично - Ханчбек IIC, Масакари, но това е малко. Ако използваш плячкосани Mech-Ове и оборудване на Клановете (от третата мисия нататък), играта ти се улеснява. И то без да загубиш нито един C-Bill (тук универсалното платежно средство е Рисърс Пойнт) за покупка на нови Mech-ове IS, които и без това не ги бива.

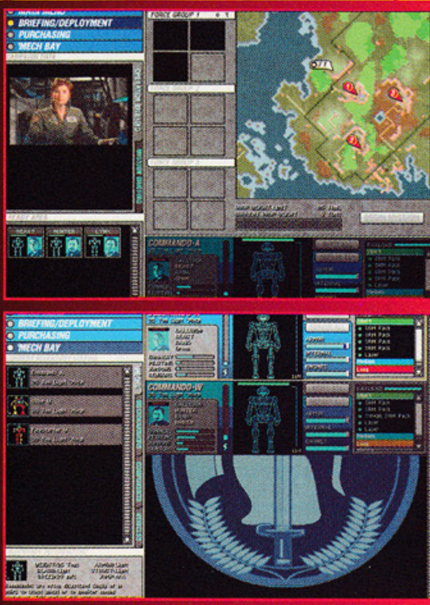
МАКСИМАЛНА ОГНЕВА СИЛА

Mech-овете са като обезлистени фиданки за засаждане. Понякога израстват, понякога - не. Една от най-забавните части на играта е оформянето и конфигурацията на Mech-овете. Добре изучи оръжията и техните особености. Подреди Mech-овете си така, че да гърмят с най-яките си оръжия. По-добре е едно силно да удря надалеч, отколкото куп слаби - наблизо. Гос Райфъл, PPC, Лардж Лейзър и, разбира се, суперът C/ER PPC са главните ти и най-добри оръжия. Не подценявай самоходните оръдия, но внимавай - ако използваш Mech-ове с метателни оръжия, гледай да не свършат мунициите (вземи със себе си Refit Truck или се увери, че в мисията има Repair bay). C/Heavy Ultra AC е само за близко разстояние, но малко неприятелски Mech-ове могат да устоят на пробивната му сила. Използвай ракетите само наедро - по-малко от четири LRM не се изплащат с малките щети, които нанасят. В група обаче стават за употреба, тъй като минават през стени и унищожават не само оръдейни и управляващи кули, но и неприятели, скрити в укрепените комплекси.

ВЕНИ, ВИДИ, ВИЦИ

Концепцията на играта изисква да виждаш и да знаеш. Внимателно изучи картата от брифинга - в мисията ще имаш същата карта, но вече няма да е открита. Ако знаеш къде какви мостове има и как да стигнеш до някоя база, това е голямо предимство. По време на битката откривай възможно най-голям терен. Използвай хълмовете, за да огледаш по-добре бойното поле и движението на врага. Използвай леки разузнавателни Mech-ове, снабдени със заглушители на неприятелските сензори - ще виждаш по-далеч и ще си готов за вражеските атаки. Не подценявай сензорните сонди и мобилните камери - камерата понякога открива ключово място и заедно с далекобойната артилерия може много да ти помогне. И преди разбора на отделните мисии, един последен съвет: бди!





BEACHHEAD/01 PRDN01

Repair: 0 Първата мисия е скандално лесна - само срещу два неприятелски леки Mech-а, няколко очукани бронирани колички и шепа лазерни кули. Още тук има трикове, които ще облекчат мисията ти. Ако искаш най-бързо да се снабдиш с технологията на Клановете, имаш възможност: Уейпойнт 3 пази лек неприятелски Ельр, първата ти лесна плячка. Цели главата и ако имаш късмет (с неопитните пилоти късметът ще ти трябва), Ельрът е твой. Ако не искаш да се маеш с Командо на Уейпойнт 2, достатъчно е при УП 1 да "подплашиш" цистерна с бензин, която след това направо отива в УП 2. Щом после стреляш в цистерната, когато наоколо минава Командо, работата ти е свършена. Тук няма никакви складове или работилници, така че довършваш мисията набързо.

BEACHHEAD/01 PRDN02

Repair: 0 И втората мисия не създава много грижи. Не се осланяй на брифинга и се ръководи от собствения разум. Снабди единия от Mech-овете с ракети LRM - ще ти потрябват. В началото не напускай укритието на гората, а пристигащите бронирани колички и танка ликвидирай отдалеч с ракети. После излез от гората (най-добре си прокарай път с огнемет) и тръгни на север. Там те чака един Холандьр, но ако имаш три Mech-а и два ЛарджСтрайк-а, съотношението на силите е категорично в твоя полза. На север ще намериш склад, в който има 2xc/Streak SRM. Разчисти пътя към УП 3, на УП 2 ликвидирай два броя Командо и с помощта на APC завземи хамбара.

BEACHHEAD/01 PRDN03

Repair: 0 Третата мисия е ключова за цялата по-нататъшна игра. Наглед главната задача е да се спаси пилотът Мистик в разузнавателния Равена и да се прекара цялата единица на Икстракшън Пойнт, но истинската цел е друга. Трябва да се сдобиеш с може би найдобрата машина в играта - 75-тонната Мад Кат, която те чака в самия край на мисията. А това никак не е лесно - именно трудностите около спечелването на Мад Кат накараха FASA INTERACTIVE да издаде чийтове и дори пачове, с които по-после се осигурява употребата на Мад Кат. Но обратно към мисия # 3. Въпреки че площадката за кацане се вижда още в началото, пътят към нея е дълг и трънлив; по разрушения мост Mech-овете ти няма да минат. Най-напред да видим как да се премине мисията без всякакъв риск, защото тя може да се изпълни почти без стрелба! Първо заеми склада, но преди да потеглиш по непознатата територия, унищожи с ракети и далекобойни оръжия контролната кула на островчето вляво. После спокойно тръгни покрай водата на запад. Не е лошо да изпратиш Mech по пътя на север (двете танкчета ще унищожиш най-добре със стрелба по резервоара с бензин), след което се изкачи на хълма - от там ще видиш базичка със склад и двама охранители Командо; един Лардж Страйк в пространството между тях отговаря на всичките им въпроси. Сега обратно на западния бряг. Малко по-нататък по брега има друг хълм, от който се вижда долина със склад и три танка. Един точен Смол Страйк решава проблемите (цели точно, за да не унищожиш склада с оръжия). По на север срещаш Мистик и изпълняваш първата задача. Целият този път се преминава само с един Mech, ако избягваш всички сухопътни

NO ??? EXIT

MECH COMMANDER

ПОМАГАЛО първа серия

возила (никакви танкове и носачи на LRM). По пътя към Мистик така няма и да се одраскваш. Ако искаш да избегнеш и други проблеми, върни се по същия път в началото на мисията, а после продължи по шосето право към склада, до който са останките на двамата Командо. Прерови склада и прогори път през гората на север (ако я заобиколиш отляво, рискуваш среща с двама Командо). Можеш да избегнеш два радарни контакта съвсем вдясно, но не оставяй запасите от склада. Последните два Файърстартери може би ще ликвидираш предвид това, че дотук не си и помислял за бой. И сега идва най-доброто - по пътя на юг срещаш няколко лазерни кули, а после и прочутата Мад Кат. За съжаление няма надежден начин така да се повреди, че да става за употреба при следващите мисии, без да унищожава твои Mech-ове (не се заблуждавай: Мад Кат взема твоите максимум пет леки Mech-а за закуска). Използвай варелите с бензин, покрай които минава тази възлова хубост, и в точен момент стреляй или по тях, или настрой към нея Смол Страйк. Проблемът е, че Мад Кат е лесна бойна цел, но вероятността, че след мисията ще я вземеш, оправиш и използваш, е нищожна. Използвай прочутия номер на ловците на Лудите котки. Той не е лесен, но минава. Истинската ти цел не е да унищожиш Мад Кат, а да премахнеш пилота й така, че машината да е използваема и после (Мад Кат без супероръжията на Клановете не е кой знае какво). Най-добрият начин е удар със снаряд право в челото на пилота. А това изисква визуален контакт. Какъвто пък има едва в края на мисията - дори Лардж Страйк не убива надеждно пилота, направо кофти е да играеш мисията двайсет минути и после да пропуснеш или да унищожиш Мад Кат. Е, има и друг начин: на мостчето още в началото на мисията се нанася въздушен удар. Но знай: ако най-бързите Командо, Файърстартер или Ълр (други бързи Mech-ове в това време нямаш) стоят най-вдясно, могат с лекота да пребягат през моста преди авиацията да го взриви. Успееш ли, наполовина си спечелил. Сега ти остава да ликвидираш танкче и да добягаш до мястото, където царува Мад Кат. В никакъв случай не се бий с машината и не стреляй по варелите с гориво. В идеалния случай подмамваш и извеждаш Мад Кат от нейното укритие. Ако се скриеш зад хълма, тя няма да те преследва. Тръгне ли обаче Мад Кат след теб, увери се, че е на открито пространство, далече от варелите и... катапултирай пилота. Мад Кат е там, където искаш да е. Сега вече стигат един-два артилерийски удара право в главата, малко късмет и Мад Кат е твоя. Сигурно ще упражниш тази акция няколко пъти, но тъй като пребягването по моста и подмамването на Мад Кат трае около минута, след няколко повторения Машината е твоя и ти осигурява следващи мисии без особени проблеми. Щом Мад Кат е в списъка ти, довърши мисията така, както е описано по-горе (преди това по-добре го изпробвай).

BEACHHEAD/01 PRDN04

Repair: 0 Следващата нападателна мисия е всъщност почивка, особено ако имаш Мад Кат. Първо неутрализирай малкия патрул северно от базата и заобиколи главния път също от север. Ако искаш да си облекчиш живота, блокирай моста, пазен от един лек Ълр (на неговото дуло противопоставяш един твой Mech). Унищожи не само Ълра, а и леките возила, които отиват в базата да предупредят нейния гарнизон. След това се качи на хълма над базата и с артилерийски огън унищожи първата казарма (така ограничаваш активизирането на танковете). После можеш да потичаш малко около базата (внимаваш за вражески патрули, които застрашават твоята база) или я атакувай фронтално - проблеми няма, защото защитата й е слаба. Избави се от кулите, като унищожиш техния генератор на енергия в левия горен ъгъл на базата и от следващата казарма, която е в долния десен ъгъл. С остатъка от защитниците се справяш лесно. И ако си грижлив, ще се снабдиш поне с единия от двата Ълра.

BEACHHEAD/01PRDN05

Repair: 0 Петата мисия и охраната на две съюзнически ферми предизвиква кошмари у не един играч на MC. Тази мисия не е трудна, но само ако знаеш откъде и накъде отиват вражеските единици. Много проблеми ще ти спести Майнлейър - тук той е толкова подходящ, колкото никога преди и никога после. Неприятелските сили се състоят от танкове, LRM, SRM Кърирьи и Каугари, Ълри и един Хънчбек. Тяхното разделение и редуващи се атаки по разни цели могат яко да ти замотаят главата. Ако познаваш терена, но най-вече ако знаеш откъде, кога, кой идва, ще си много по-силен, отколкото изглежда. Движението на врага е следното. Първо две колони танкове нападат двете ферми (в близката са малко по-рано). Единичен SRM Кърирьр атакува фермата при УП 1, след което имаш малко време за прегрупиране. Следва най-масираното нападение на фермата на УП 2 от LRM и SRM Кърирьи, придружавани от Хънчбека и две леки возила Савана. Едновременно един ракетомет напада фермата на УП 2. Въпросът е как най-ефективно да се отблъсне тази атака. Вземи един Майнлейър и прибави главна сила като FG 1. Ако искаш да имаш малко артилерийско превъзходство, добави разузнавателна количка (Суифтуинд или Пегасус) или Mech като FG 3 и се изкачи на единия от близките два хълма - при добро съгласуване с артилерийски удар унищожаваш няколко от приближаващите танкове. Докато отиваш с главната сила от Mech-ове да пазиш южно от първата ферма (УП 1), минирай пътя, водещ на север от тази ферма - резултатът няма да се появи веднага, но после този ход ще се окаже полезен. Щом със своите Mech-ове ликвидираш първата колона танкове, премести се към втората ферма, която спасяваш от другата колона. Междувременно изпрати Майнлейър чак на края на горския път, който е в югоизточната част на картата (виж брифинга), и минирай целия път (така елиминираш изцяло дуета Каугър - Ълр, който ти се подготвя за по-късно). Унищожиш ли двете колони танкове, време е да се подготвяш за главното нападение. То ще дойде от северозападната част на картата, наляво от втората ферма. Ако преместиш там всичките си Mech-ове навреме, те с лекота ще ликвидират Кърирьрите, Хънчбека и количките Савана. Направиш ли всичко правилно, нападението на фермата на УП 1 ще бъде неутрализирано от мините, поставени в началото на играта, а същата ще е съдбата и на нападателната формация, която идва по минирания горски път. Единственото, за което трябва да се погрижиш, е един Каугър и един





Ълр, които се приближават към другата ферма. Това с оглед на твоята сила и концентрация на силите не може да е проблем.



BEACHHEAD/01 PRDN06

Repair: 0 Финалната мисия на операция Beachhead не е нищо за твоя опитен и кален тим от всякакви Mech-ове с Мад Кат. Разположи всички или само четирите най-добри, това е лесна работа. Разбира се, не нападай фронтално укрепените позиции на пътя към базата. По-добре тръгни по южния горски път, на който освен добре прикрити подземни оръдейни кули не те чака никаква изненада (можеш да унищожиш подземните кули, без да се активират). Като стигнеш стените на базата, неутрализирай лазерните кули и постепенно примамвай танкове и ракетомети към главното разположение на своите Mech-ове - индивидуално ги унищожа-

следва на 52 стр.



ваш много по-лесно, отколкото в група. Щом проникнеш в базата, там те чака единица Командо, която може да ти създаде малко грижи, но ако достатъчно бързо я обработиш, ще се изтегли чак в края на базата, където лесно ще довършиш останките. В самия край на тази мисия се извисява хълм с два неприятни LRM Къриъри (по-добре да се примамят поотделно) и преди всичко сравнително силен Катапулт. Използвай артилерия и съсредоточи цялата си огнева мощ за неговото унищожение. Ако искаш малко да си поиграеш, гледай да не повредиш много Катапулта, за да го употребяваш в следващата мисия.

SKYHOOK/02 PRDN01

Repair: 0 В тази мисия, ако бързо и точно настъпваш, ще си спестиш множество излишни грижи. Оптималното решение е да се свържеш с пилота на Хънчбека IIC още в началото. Как да постигнеш това, след като най-близкият мост е практически веднага унищожен? Лесно - докато с главната сила на своите Mech-ове настъпваш покрай брега, същевременно настъпвай в същата посока и с Хънчбека, така че да стигнете до моста едновременно. Концентрирай огневата си мощ върху двата Еърспейс Спотъри (евентуално си помогни с артилерийски удар) и ако успееш да ги унищожиш преди моста да е срутен, печелиш (мостът устоява на малко въздушно нападение) - можеш да обединиш всичките си Mech-ове. Ако не успееш, трябва да изминеш по-сложен път. Скриваш Хънчбека от неприятелските сензори във фермата. След това с главното подразделение преминаваш чак до втория мост (лесно ще елиминираш неговите защитници с добре премерен артилерийски удар по бензиновите цистерни). И тук става жадуваното обединение. Не напредвай директно към целта на тази мисия, а по южната страна на картата - благодарение на хълма тук печелиш предимство и лесно унищожаваш наближаващите неприятелски Mech-ове.

SKYHOOK/02 PRDN02

Repair: 0 Тази мисия е класически пример как с грижливо изучаване на картата преди мисията и добро планиране може здравата да се намали рискът, а с това и трудността на играта. Въпреки това за всеки случай си вземи Рифит Трак, защото работата може малко да се усложни. Ако тръгнеш направо към УП 1, ще имаш трудности и в началото, и по-късно. Първо премини пространството северно от изходната позиция - ще намериш цели три не много добре охранявани склада и един Периметър Аларм, който трябва незабавно да унищожиш. Преди да продължиш в западна посока, улесни си живота, унищожавайки казармите и танковото поделение (качи се на близкия хълм и с артилерийски удар изравни казармата със земята преди танковете да успеят да се активизират). След това обаче не продължавай направо



към главната база на североизток, а тръгни на запад и напредвай чак до мястото южно от УП 2. Тук срещаш минимален отпор и един склад. Продължавай нататък по горския път - внимание, на едно място е миниран, стреляй в земята, докато пътят се разчисти. После неутрализирай отбраната на малка базичка северно от УП 2. Унищожи не само втората цел на мисията (допълнителен генератор), но и срини из основи Елиментъл Баракс, за да си спестиш неприятните изненади, които биха могли да те сполетят по-сетне. След това е достатъчно само да се придвижиш до главната база, където вече ще срещнеш минимален отпор (ако преди това си унищожил казармата с танковете). Унищожи последния (главния) генератор и поемай към Икстракшън Пойнт.

SKYHOOK/02 PRDN03

Repair: 0 На пръв поглед (и с няколко първи неуспешни опита) това е комплицирана мисия, но в действителност можеш да я опаткаш само за няколко минути без всякакви затруднения. Вариантите за решение при това са три. Вземаш Mech-овете с Джъмп-Джетове (но нямаш много такива), прескачаш реката и се стремиш да ликвидираш конвоя, така че да напредваш от задните коли и Mech-ове към предните. Това обаче е общо взето рисковано и опасно. Другият вариант се състои във възможно най-бързо прехвърляне на цялото ти поделение на юг (избягвай града), където едва при самото влизане в неприятелската база унищожаваш конвоя. Последното и най-просто решение: снабди твоите Mech-ове с далекобойни оръжия (LRM, Gauss Rifle, ER PPC), и пътувайки паралелно на конвоя по другия бряг, систематично унищожавай отделните му части. Мястото за завършек на това дело е най-северният край на полуострова, от който прекрасно се вижда другият бряг и откъдето фино нацелваш не само снабдителните коли в конвоя, но и съпровождащите Mech-ове.





SKYHOOK/02 PRDN04

Repair: 0 Фронталната атака на добре укрепената база не носи нищо добро, но за съжаление нямаш голям избор. Можеш да пресечеш гората и да стигнеш до базата от другата страна, но и така не се постига много. Ако обаче искаш да си спестиш наистина крайно много грижи, ликвидирай на всяка цена Периметър Алармите, за да не се окажат по местата си екипажите на ракетомети, когато застанеш пред базата. Ако се справиш с алармите, без базата да го разбере, можеш да унищожиш казармите с артилерийска атака - ще останат само няколко Mech-а, с които се оправяш сам. Внимание: ако искаш да се обзаведеш с добри Mech-ове на Клановете, тук имаш възможност да спечелиш следващия Хънчбек IIC.

SKYHOOK/02 PRDN05

Repair: 0 Нападението на влак е тривиална работа, ако знаеш как да я свършиш. Не опитвай тактики с обхождане на моста, а безмилостно унищожи танковете, които го пазят. В никакъв случай не атакувай преминаващия влак директно. Заобиколи линията и почакай да отмине композицията в съпровод от шест Mech-а. След това отзад последователно ликвидирай всички вражески Mech-ове - имаш огромно предимство. Ти стреляш с всички дула, а неприятелите не могат да изостанат от влака, т.е. не могат да се забавят, да спират и най-вече да се обърщат, за да отговарят на огъня. Свършиш ли с тях, унищожи влака (за да не го изпуснеш, ликвидирай първо локомотива).

SKYHOOK/02 PRDN06

Repair: 0 За тази мисия няма какво много да се каже - тя е изненадващо лесна. Разполагаш с приличен тонажен лимит, а можеш да си добавиш и Рифит Трак, който все ще свърши работа, и един Mech с Джъмп Джетове. Първо застреляй всички подвижни защитници на базата, по възможност от по-далеч. После с бърза машина проникни в базата и завземи управляващите центрове на оръдейните кули - това ще ти помогне при отблъскване на вражеските атаки. Премести се във вътрешността на базата и чакай вълните от танкове и Mech-ове, които врагът ще прати към теб. Това не е страшно. Нали си знаеш как да се справиш с Хънчбековете, Холандърите и Сенчърионите!

Остатъкът от мисиите - в следващия брой

-GM-

FASA Interactive

PC WIN'95

MIN.: P 330, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Мултиплейър: ДА

Оценка 8/10

ГАРИ ОЛДМАН

УИЛЯМ ХЪРТ

НАЙ-ГОЛЯМОТО
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ВЪВ ВСЕЛЕНАТА

ИЗГУБЕНИ В КОСМОСА

ОТ 30 ОКТОМВРИ В КИНАТА

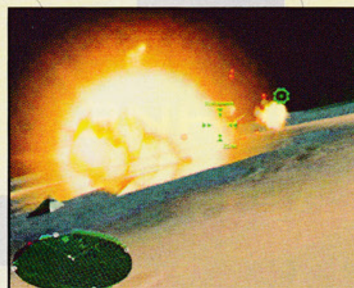
*Компютърната **BATTLEZONE** е една от най-оригиналните игри, които се появиха в последно време. Тя е комбинация от стратегия и екшън-стрелба с перфектно управление и още по-перфектна обработка, достоен последовател на едноименната си предшественичка от игралните автомати.*

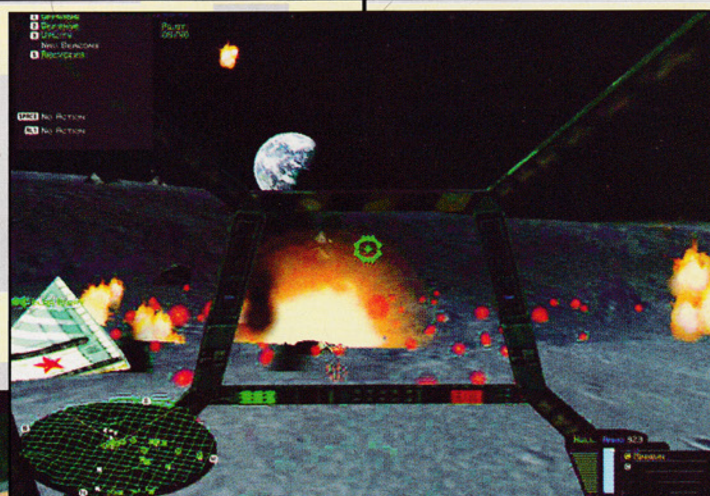
BATTLEZONE

Следващите редове ще ти помогнат по-ефективно да громиш навлечените в червени скафандри агенти на Империята на злото (е, така се говореше за СССР... Съвсем не искам кажа, че всички руснаци са нехранимайковци или нещо такова.) Или евентуално ще ти позволи да изметеш от лицето на Земята империалистите провокатори, хвалещи се с принадлежността си към американския Национален космически институт (и тук важи забележката в скобите по-горе). Не предлагам подробно упътване как да се играят отделните мисии: от една страна, няма достатъчно място, а от друга, това е против духа на играта. Всяка мисия в BATTLEZONE по същество е уникална и да се сетиш как да я завършиш, в редица случаи е главната част от забавлението. Вместо това давам съвети и издавам трикове за по-ефективна игра.

УПРАВЛЕНИЕТО

Първото и най-важно условие за успех в BATTLEZONE е перфектно овладяното управление. Системата на управление е логична и прегледна, въпреки че има някои неща, които могат да се добавят. Възможно е например напълно да се предефинира управлението. Което не е просто, а за повечето играчи е и излишно. Ако обаче подобно на един мой познат разнасяш мишката с лявата ръка (щуро е, но се случва), промяната е подходяща. Пусни някакъв текст-редактор, най-добре Notepad, и натикай в него "input.map" от директорията, в която си инсталирал BATTLEZONE. Разгледай го малко и бързо ще се сетиш какво и как да пипнеш, за да управляваш играта по свой вкус. Мимоходом - преди да променяш нещо, направи си резервни копия. ***Тъй*** като системата за управление е много добра, повечето играчи не отделят внимание на мануала. Така обаче им убягват някои по-особени възможности, като да речем да се дават заповеди на групи поделения. А това става много просто: изкарай например списъка на атакуващите единици, натисни Ctrl и натискай единиците, които те интересуват. Пусни Ctrl и ето - имаш означени единици, подвластни на обща команда. И още - с натискане на Ctrl+F1 до F7 можеш да "приковеш" създадената група към съответните функционални клавиши и в бъдеще бързо и просто да я викаш. Ако ще издаваш заповед на всички единици от дадена категория, достатъчно е да извикаш опцията на категорията и да натиснеш Ctrl и съответното число. ***Съгласувай*** оръжията с помощта на клавишите Ctrl+F8 до F12: щом се научиш да стреляш добре, със съгласувани оръжия с всеки изстрел ще причиняваш далеч по-големи поражения.





ИГРАТА

Основното правило гласи: организирай всичко! Не разхвърляй единиците просто така - когато даваш заповед за разполагане, трябва да си наясно за какво ще използваш дадената единица. Използвай прикачването на единиците към функционалните клавиши - създай си няколко ударни групи, които бързо да изпращаш срещу неприятеля или в защита на твоите бойни сили. Експериментирай с групи от различни единици - ако комбинираш примерно Скаут и Мисайл танк, получаваш екип, в който Скаут се грижи за бързите и повратливи цели, а Мисайл танк с огневата си мощ унищожава устойчивите неприятели. ***Научи*** се да уцелваш от първи път. Възможността да гръмнеш пилота и да заемеш мястото му е една голяма новост, която BATTLEZONE внася в компютърните игри, и е жалко да не се използва. Ако си затруднен и обстоятелствата те принудят да катапултираш, не е казано, че всичко е загубено - уцелиш ли точно, и най-силният неприятел престава да е заплаха, а неговата машина става твоя. Важното е да улучваш от раз - пушкалото има силно ограничен брой изстрели, но по-лошото е, че ако пропуснеш първия изстрел, привличаш вниманието на противника и за следващото натискане на спуська няма да имаш време или достатъчно спокойствие (или и двете). Стреляй още докато летиш във въздуха при катапултажа - по това време стрелбата изглежда малко по-точна (вероятно поради грешка в софтуера, така че ако не искаш да мамиш, не го прави). Пуцането може да ти свърши работа и по много по-хитър начин. Ако задигнеш вражеска машина, противникът го забелязва, едва когато тя атакува друга негова единица. Това става за най-разнообразна употреба. Осигури си неприятелски танк и предпазливо проникни в базата на врага. Прави се на хахо, но ей тъй, между другото, си избери някоя хубава, тлъста цел и внезапно открий огън. С малко късмет ще нанесеш големи щети и ще изчезнеш овреме... Още по-гяволски финт е да оставиш транспортното си средство някъде встрани, да застреляш пилота на вражеския Скевънджър и да повикаш своя



NO ??? EXIT

единица да те прибере. Нейният пилот после скача в опразнения Скевънджър и започва да събира биометал. Противникът още смята Скевънджъра за свой и го оставя на спокойствие. А тъй като Скевънджъра никога нищо не напада, няма начин, по който компютърният противник да открие измамата. С малко ловкост можеш да присвоиш толкова Скевънджъри, че въобще да не ти трябват собствени.



ЕДИНИЦИТЕ

Гън Таритс са много полезни, но имат една слабост: малка скорост на завъртане. Тоест, когато нападаш Тарит, може би най-ефективната тактика е да обикаляш около нещастната кула и непрекъснато да стреляш - тя не успява да те следва, а ти я унищожаваш с минимални собствени щети. Тази слабост, естествено, трябва да се има предвид и когато планираш собствената си отбрана с такива кули. Добре е да ги поставяш винаги по двойки, така че едната да прикрива другата. За да не се грижиш изобщо за своите Таритс, разположи близо до тях ремонтна работилница или хангар и кулите автоматично ще се поправят. Не е лошо да сложиш и склад, от който кулите да допълват муницициите си. ***Наблюдавай*** Скевънджърите - в повечето мисии те са сред най-важните единици (въпреки че всъщност са само малко подобрени прахосмукачки). Понатрупай от тях, биометалът никога не е излишен. Ако можеш, задели към всеки някаква охрана, поне нещо като Скаут. Не се приспивай от благоприятната ситуация: щом се позапълнят складовете ти с биометал, построй един-два силоза - тъпо е Скевънджърите да имат излишни престои. ***Не*** успяваш да унищожиш вражеска сграда? Опитай със Солар Флеър - против возилата това е почти негодно оръжие, но ако с бърз Скаут прелетиш през неприятелска база и при Рисайкльра цапнеш това-онова, сигурно ще причиниш неприятности. Друго приятно оръжие са Хауитцърите. Разположи няколко, зачисли им отбрана от няколко танка и паркирай извън обзора на вражеската база. Потегли със своя танк към базата, нацели някоя сграда и мигом отстъпи. След това е достатъчно само да заповядаш на гаубиците атака по замерената цел - радиусът им е голям и повечето неприятелски отбранителни съоръжения просто не ги достигат, а ескортиращите танкове би трябвало да се погрижат за вражеските коли. ***Гаубиците*** и кулите при движение са напълно беззащитни, но щом се закотвят, стават опасни противници, особено ако са повечко. Ако срещнеш летящ Гън Тарит, не пропускай възможността. Използвай своите силни, а на съперника слаби страни. Ако например си в Скаут против Рокит танк, избягвай среща лице в лице - нямаш шанс. Вместо това заобиколи противника и кръжи около него - по-бърз и повратлив си и използваш ли това, той ще бъде без шанс.

-GM-

Activision
PC DOS/WIN'95
MIN.: P 90, 16 Mb RAM
Оценка 8/10

***BATTLEZONE** е много комплексна игра и затова в нея има още куп други трикове и стратегии. Ако имаш някакви собствени специалитетчета, пиши ни. Те ще намерят място в някой следващ брой на списанието, в нашия CD.*

NO EXIT???

HISTORY

АУДИО-ВИДЕО-CD

Ключови моменти от историята на мултимедиите

(продължение от MG #5)

1960 г. - Д-р Рей Долби патентова система за потискане на шума при магнитни и оптични записи. Постепенно въвежда Долби-А (1966 г.), -B (1970), -C (1981), -S (1990), -Surround, -Pro Logic (1994), -Digital AC-3. **1961 г.** - В САЩ започват стерео-радиопредавания (в Европа чак през 1963 г.). **1962 г.** (23.7.) - Осъществява се първият телевизионен пренос от САЩ до Европа чрез спътника "Телстар". **1963 г.** - "Филипс" представя в Берлин първата магнетофонна касета и първия касетофон. *(3.1.) В. Бруч* патентова системата за цветна телевизия PAL. **1967 г.** (1.10.) - В Париж започват цветни телевизионни предавания по системата SECAM. **1969 г.** - "Филипс" и "Грундиг" пускат на европейския пазар домашни ролкови видеомагнетофони с половининчова лента. *(16.7.) - Светът* наблюдава по телевизията първите стъпки на американските космонавти на Луната. **1970 г.** (24.6.) - Състои се световна премиера на видеоплоча и видеограмофон TED с пиезоелектрична глава. Тази система нямаше успех в практиката. *На "Експо'70"* са първите прожекции на широкоформатното кино Imax, от филм с "легнал" формат на кадъра 70 мм. Днес съществуват стотици такива суперкина. *Започва* производството на хромдиоксидни ленти и hi-fi касети. **1971 г.** - "Сони" въвежда видеокасетите U-Matic, с лента от 3/4 инча. *"Филипс"* представя видеокасетофона VCR, с лента 1/2 инча. *Също "Филипс"* демонстрира лазерна видеоплоча LV-Video (2x2 GB), с време на записа 37 минути. Тя става основа за по-нататъшните варианти на оптичните плочи и дискове. **1973 г.** - В Япония започва производството на LCD дисплеи (с течни кристали). **1974 г.** - Корпорацията BBC започва да излъчва телетекста Ceefax, от който по-късно се развиват днешните телетекстови и видеотекстови системи в телевизията. **1975 г.** - "Сони" започва производството на видеосистемата Betamax. *JVC въвежда* най-успешната система VHS - с четиричасова половининчова касета. **1976 г.** - "Щудер" започва да разпространява първите студийни дигитални многопистови магнетофони. **1977 г.** - Комисията WARC в Женева присъжда на 112 страни правото на ползване на спътници и честотни диапазони. **1979 г.** - Започва революционното настъпление на компактните дискове (на "Филипс" и "Сони"). *"Сони" представя* първия уокмен. *"Филипс" и "Грундиг"* въвеждат системата Video-2000, която обаче не се утвърждава, поради голямата наситеност на пазара. *Одобрени* са стандартите за кабелната телевизия в Европа. *"Грундиг"* произвежда първите телевизионни проектори. **1980 г.** - Появяват се първите автономни видеокамери с преносим видеомагнетофон за аматьори (8 кг). *"Сони", "Хитачи" и JVC* пускат на пазара компактните "Video-Movie". **1981 г.**- "Сони" представя дигиталния видеофотоапарат "Mavica" и с това започва епохата на електронната фотография still-video. *Във ФРГ* започва стереофонично излъчване, съпровождащо телевизията. **1982 г.** - "Сони" и още 127 продуцента въвеждат системата Video-8. **1983 г.** - JVC пуска на пазара камкодера VHS-Video Movie.

(СЛЕДВА...)

оригинални компютърни игри по джоба на всеки



STRATEGY GAMES

7 KINGDOMS $38.00
7th LEGION $15.00
BADLAM $25.00
CAESAR II $26.00
CIVIL WAR $25.00
C & C ASSAULT PACK (3 CD's) $42.00
COMMANDOS $46.00
CONQUEST EARTH $15.00
CONQUEST OF THE NEW WORLD $25.00
DARK COLONY $15.00
DUNE 2000 .... $46.00
DUNGEON KEEPER GOLD EDITION $38.00
KKND: EXTREME $20.00
MASTERS OF ORION II $28.00
PAX IMPERIA $15.00
RISE AND RULE $31.00
POLICE QUEST 5:SWAT 2 .... $45.00
STARCRAFT $51.00
TOTAL ANIHILATION $48.00
UPRISING $15.00
WAGES OF WAR $15.00
WARHAMMER 2:DARK OMEN $46.00
WATER WORLD $15.00
X-COM TERROR FROM THE DEEP $15.00

ADVENTURE/PUZZLE GAMES

DREAM WEB $15.00
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN (6 CD's) $30.00
MONKEY ISLAND 3: THE CURSE OF MONKEY ISLAND .$47.00
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST (5CD's) $42.00
SHIVERS 2 .... $25.00
SIMON THE SORCERER $19.00
STAR TREK GENERATION $20.00
TREASURE QUEST $25.00

ACTION GAMES

AGENT ARMSTRONG $15.00
DEADTRAP DUNGEON $41.00
DESCENT COLLECTION 1&2 .... $37.00
DIABLO $28.00
DIE BY THE SWORD $28.00
DREAMS TO REALITY $25.00
G-POLICE $25.00
GET MEDIEVAL $46.00
HEART OF DARKNESS $46.00
HELLFIRE ZONE $20.00
JEDI KNIGHT $39.00
M1 TANK PLATOON II $45.00
MACHINE HUNTER $15.00
MAGIC CARPET 2 .... $25.00
MASS DESTRUCTION $15.00
MDK $15.00
MECHWARRIOR II $25.00
NUCLEAR STRIKE $20.00
OUTWARS $43.00
QUAKE 2 .... $55.00
SEARCH & RESCUE $28.00
SHATTERED STEEL $15.00
TERRANOVA STRIKE $25.00
TOMB RIDER 2 .... $42.00
UBIK $25.00
UNREAL $47.00
URBAN ASSAULT $66.00
WING COMMANDER – PROPHECY $31.00
WIPEOUT $22.00

ROLE PLAYING GAMES

FINAL FANTASY VII (4 CD's) $55.00
LANDS OF LORE 2 (GUARDIANS OF DESTINY) 2 CD .$25.00
SHADOW OVER RIVA $15.00
ULTIMA VII $7.00
ULTIMA VIII:PAGAN $7.00

SPORT/RALLY GAMES

ANDRETTI RACING $20.00
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 .... $25.00
KICK OFF '98 .... $29.00
PREMIER MANAGER 3 DE LUXE $24.00
PREMIER MANAGER '98 .... $33.00
TROPHY RIVERS $35.00
USCF CHESS $15.00
VIRTUAL POOL 2 .... $15.00

SIMULATOR GAMES

FLIGHT UNLIMITED $27.00
FLIGHT UNLIMITED II $38.00
LONGBOW 2 .... $38.00
SIM TOWER $25.00
THEME HOSPITAL $25.00
VIRTUAL CORPORATION $25.00

PACK GAMES

LUCASART ARCHIVE STAR WARS COLLECTION: Dark Forces; Rebel Assault; Rebel Assault 2; Tie Fighter. .$50.00
LUCASART ARCHIVE Vol. 3: Dark Forces; The Dig; Monkey Island 1&2; Full Throttle; Afterlife. $60.00
MEGAPACK 6 CD: Terra Nova; Fantasy General; Actua Soccer; Comanche; Chaos Overlords; Magic Carpet 2. .$24.00
VEGAS GAMES: Blackjack; Craps; Keno; Roulette; Poker; Slots. $15.00

ОЧАКВАЙТЕ ДО 20.10.98

CAESAR III (turn based str.) $44.00
CAPITALISM PLUS (economic sim.) $41.00
DEAD RECKONING (3D arena shoot-em-up) ... $41.00
ICE & FIRE (act./adv.) $15.00
MAX2 (real time str.) $37.00
MECH COMMANDER (real time str.) $41.00
MORPHEUS (adv.) $41.00
NEED FOR SPEED 3 (rally) $41.00
NIGHTLONG:UNION CITY CONSPIRACY (act./adv.) ..$43.00
REDJACK:THE REVENGE OF BRETHREN (act./adv.) .$41.00
RETURN FIRE 2 (act./str.) $41.00
RIVERWORLD (act./adv.) $42.00
TEX MURPHY OVERSEER (quest) $43.00
THE FIFTH ELEMENT (act./adv.) $43.00
THE X-FILES (interactive movie) $48.00
TOM CLANCY'S RAINBOW 6 (act./tact.) $43.00
ULTIMATE SOCCER MANAGER (sp. manager) ..$39.00
WORMS 2 (fun/act./str.) $42.00
ZORK NEMESIS (quest) $15.00



2 CD's

Игрите можете да получите и по пощата !

Подробен каталог с изискванията към системата може да намерите на адрес: www.arik.com/pulsar

информация:

Пулсар тел.: 832635; 9815967

МАГАЗИНИ: (София)

- **СЕРДИКА № 28 тел.: 832635, 9815967**
- **П.ЕВТИМИЙ № 86 тел.: 951 6772**
- **ВИТОША № 61 тел.: 882025**





ОТВЪД НАЙ-СМЕЛИТЕ ВИ МЕЧТИ

e-mail: pulsar@mb.bia-bg.com

Хард-новини

¤ **20 ноември 1998 г.** Тази дата със сигурност вече е известна на феновете на конзолите: датата, на която ще се появи най-новото отроче на SEGA: DREAMCAST. Играчите вероятно знаят наизуст техническите характеристики на DC, затова няма да ги повтаряме тук.


MEDIEVIL (PSX) - този малко страшен (смешен) platformer ще се появи на пазара всеки момент

Спецовете от SEGA JAPAN обявиха, че с излизането на играта стръвно ще убеждават клиентите да си я купят. По официални източници за рекламата на DREAMCAST е предназначена кръглата сума от $ 100 000. Реклама в телевизията, в радиото, във вестниците - навсякъде. Само и само хората да се навият да си купят суперконзолата. На всички, които очакват DREAMCAST, трябва да припомним обаче, че тя ще се появи в САЩ едва към края на идната година, а за европейска премиера все още дори не се говори.

¤ **NINTENDO 2000?** Нека притежателите на конзола N64 засега да спят спокойно. Концернът NINTENDO дума не обелва за пускане на каквито и да било нови конзоли на пазара през следващите две години. Никой не отрича, че се разработва нова конзола, но очевидно подготовката й не върви

NINTENDO 64

бързо. Вече се знае, че NINTENDO е подписал договор за сътрудничество с неголяма фирма, чието седалище е някъде в САЩ. Очакванията са специалистите от тази загадъчна фирма да разработят графиката на новата конзола.

¤ **PLAYSTATION NEXT.** Не е тайна, че в Токио се разработва нова конзола на SONY. SONY няма да купува хардуер от други фирми, както постъпи SEGA с най-новото си отроче. Цялата "карантия" на машината ще бъде изцяло нова. Кога тази конзола ще се появи на пазара, ли? Никой не знае. Може след две години, може и след шест месеца. Обявяването на техническите данни на новата конзола на SONY ще съвпадне с японската премиера на DREAMCAST.

Софт-новини

¤ **Няколко** най-пресни вести за най-новия продукт на ACTIVISION: APOCALYPS. Геймърът се превъплащава в Trey Kincade, чиято роля се изпълнява от Брус Уилис. Играта се води на 12 нива. Ще посетим, между другото, затвор, заводи и гробища. Играта съдържа също около 10-минутен филм, в който си пълним до насита очите и душата със самия Уилис - на живо.

¤ **В** американската мрежа VidTrac най-често се дават под наем следните игри на NINTENDO 64: BANJO-KAZOOIE, MORTAL KOMBAT 4, GOLDENEYE 007, QUEST 64 и MLB KEN GRIFFEY JR.

¤ **Първата** официално обявена игра на DREAMCAST е D2. Тя е клонинг на TOMB RAIDER, което подсказва, че задачата ни ще е да насочваме съдбата на чаровната Лара. Героинята се движи в напълно триизмерна среда, а интересна новост са битките, виждани през нейните очи.

¤ **През** юли се състоя премиерата на TENCHU - симулатор на самурай. Американският TENCHU е значително по-добър и по-труден от японския си първоизточник поради повишената интелигентност на противниците. Играта направо зашеметява с невероятната си атмосфера. Очакваме с нетърпение европейската версия на TRNCHU - ако въобще я има.

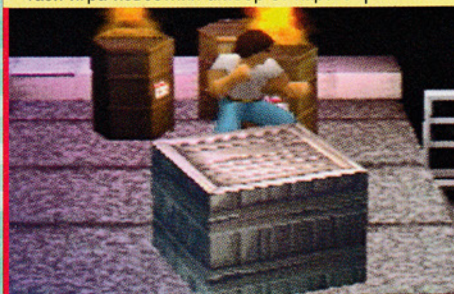
¤ **SQUARE** работи върху четири игри, в които главни персонажи са пилетата Chocobo. Chocobo - лого на SQUARE? Кой знае...

¤ **CAPCOM** работи върху триизмерната игра-"тупаник" JUSTICE: LEGION OF HEROES. Съвсем нова система на бой и умопомрачителна графика. Само че колко пъти вече беше обещавано такова нещо?

¤ **N-SPICE** подготвя игра въз основа на популярния комикс "Danger Girl". Продуцентите признават, че обикновено една такава конверсия не дава блестящи резултати, но този път нещата щели да бъдат поразлични. А именно - юнаците от N-SPICE работят над проекта заедно със създателите на образа на Danger Girl. Най-вероятно играта ще се появи на PlayStation за Коледа... 1999 година!

¤ **На хоризонта** се задава BLITZ 99, която е в заключителна фаза на тестовете. Отговорни за тази футболна игра на NINTENDO 64 са господата от MIDWAY. Те предлагат суперграфика, възможност за игра на четирима души едновременно и значителна наслада. Какво ще се получи, ще разберем още през тазгодишната Коледа.

¤ **Последната** игра на Saturn, обявена от концерна SEGA, е SHINING

JACKY CHAN (PSX) - дали наистина ще видим в тази игра известния актьор от карате-филмите?


FORCE 3. Не е ясно само дали тази игра изобщо някога ще я видим в Европа.

¤ **CORE/EIDOS** съобщи, че през ноември техният нов проект NINJA ще се появи на бял свят. Като цяло тя ще напомня приключенска игра с етикет "old-school", облечена обаче в



нови одежди. Поемайки ролята на нинджата, геймърът ще може да се бие наволя и да търси решението на различни загадки.

¤ **NAMCO** обяви, че новите игри TEKKEN 2 и SOUL BLADE ще са общодостъпни на пазара срещу невероятно ниска цена - 19.95$. Освен това фирмата работи върху


SPYRO THE DRAGON (PSX) - не след дълго ще можем да се превъплатим в дракона от platformer-а на SONY

sequel на своята игра с престрелки POINT BLANK. Почти със сигурност обаче GUNBARL (POINT BLANK 2) няма да прекрачи границите на Япония.

¤ **Ако** се заинатим с въпросите и отговорите, трябва да признаем, че все така не е ясно колко битово ще е най-новото отроче на SEGA: DREAMCAST. SEGA твърди, че тяхната конзола е 128-битова, но същевременно сърце не ни дава да не забележим, че сърцето на конзолата, процесорът SH-4, е 64-битов. Каква е истината? SEGA настоява, че процесорът е само част от конзолата и тя трябва да се разглежда като едно цяло, а не да се разбива на парчета. Така или иначе, тяхната конзола е значително по-мощна от NINTENDO 64 - по този въпрос две мнения няма.




Така ще изглежда DREAMCAST - новата 128-битова конзола на Sega

TEKKEN 3

Докато PC-геймърите се радват на четвъртата част на MORTAL KOMBAT, щастливите притежатели на конзолата на SONY PlayStation могат да избират между MK4 и TEKKEN 3. А при сравняването на тези две игри категорично печели втората, която достойно продължава традицията на турнира за титлата "Крал на Железния Юмрук". Първоначално ни е дадена възможност да си изберем персонаж измежду десетима бойци: Jin, Paul, Lei, Eddy, Nina, Ling, King, Yoshimitsu, Hwoarang и Law, а още дванайсет воина очакват да бъдат открити. Към стандартните режими (Arcade, VS, Time Attack, Team Battle, Survival и Practice) са прибавени три нови опции: Tekken Force Mode (вървим си по улицата и размазваме кого що





PSX, Издател: NAMCO, 1-2 играчи, Оценка: 10

срещнем, а в края на всяка сцена босът също чака да го победим); Tekken Ball Mode ("брутална" игра на плажен футбол) и Tekken Theatr Mode, която позволява да се видят филмчета за всеки завършен персонаж. *Как се играе?* Невероятно! TEKKEN 3 е безкрайно динамична и ефектна. Изпипаните до най-малкия детайл персонажи буквално танцуват на екрана, а списъкът на ударите за всеки от тях е огромен. На обикновен компютър играта изглежда почти като на автомат. Жалко само, че фоновете са двуизмерни поради ултраплавната анимация и прекрасната графика. Подобрената система на боя позволява да се измъкнеш от всяко хвърляне, да прехванеш всеки удар, да блокираш или контрираш всяко комбо. ***NAMCO предлага най-добрия "тупаник" на годината и си струва, макар и само заради TEKKEN 3, човек да си купи PSX.***

AZEL: PANZER DRAGOON SAGA

В лицето на FINAL FANTASY 7 притежателите на PSX или PC разполагат с една чудесна японска RPG-игра. А какво имат тези, които използват Sega Saturn? Третата част на невероятната серия PANZER DRAGOON. Привидно трета част...



Sega Saturn, Издател Sega, 1 играч, Оценка: 9

Привидно, понеже след като беше допълнена с елементи на RPG, тази и без това отлична игра с престрелки се превърна в съвършено нова игра. ***Герой*** на AZEL: PANZER DRAGOON SAGA е младеж на име Edge, който заедно със своя дракон се отправя да търси красавицата Azel. Обикновено Edge възсяда своето необичайно ездитно животно и така се сражава с изпречилите се на пътя му чудовища, издирва кутийки с изненади или се премества на големи разстояния. Но той може също да слиза от седлото и да води самостоятелно издирване. Тогава камерата ни показва картината, гледана иззад гърба му - както в класическите TPP, а Edge среща различни хора и разговаря с тях. ***Сърцевина*** на тази игра обаче си е боят, който е изпипан до перфектност. Когато ни атакува от въздуха някакъв звяр, ние определяме мястото (слабото място!), което драконът трябва да уцели с лазерния лъч, подбираме мощността на този лъч и се разполагаме спрямо врага така, че да заемаме най-удобна позиция - което, взето заедно и извършвано



едновременно, никак не е просто и изисква предварителни упражнения. Освен с оръжия разполагаме също с богат репертоар от вълшебства. На четири диска ни се предлагат само екстри: изумителна графика, дълги филмчета и безкрайно удоволствие.

BANJO-KAZOOIE

Какви качества притежава добрият platformer? Напоследък в света на PC се говореше много за конверсията на GEX: ENTER THE GECKO от конзолата PlayStation, докато на Nintendo 64 царуваше MARIO 64. До определен момент обаче - докато не се появи BANJO-KAZOOIE, която стана абсолютен фаворит в тази област. ***Успехът*** на BANGO-KAZOOIE се дължи на няколко неща: на впечатляващата цветна графика 3D, интересната фабула със загадки, прекрасно проектираните персонажи и щипката хумор. Герои на играта са двама неразделни приятели: кафявото мече Banjo и червеният кълвач Kazooie, който обикновено седи в раницата на Banjo. Двамата герои потеглят да търсят Toothy, сестричката на Banjo, която е отвлечена от една отвратителна вещица. По време на





NINTENDO 64, Издател: Nintendo, 1 играч, Оценка: 9

странстванията им ги очакват много изненади и загадки, като пътьом трябва да събират ноти и елементи от пъзели, необходими им за преминаване на поредните нива. Всеки от тях си има собствени движения, двамата се допълват чудесно, но само веднъж ще успеят да изпълнят мисията. По пътя се срещат с интересни личности, учат се на нови умения и могат дори да се превръщат в други същества. Забавлението е страхотно и просто не ти позволява да се откъснеш от екрана.



TIPS & TRICKS

TUBE

За да активираш следващите кодове, трябва първо да разиграеш играта и да умреш. След това се подпиши в High Score като JTY и използвай: **+** - дава живот. **1** - изключва минаването през стени. **2** - включва минаването през стени. **R-SHIFT** - спира ви.



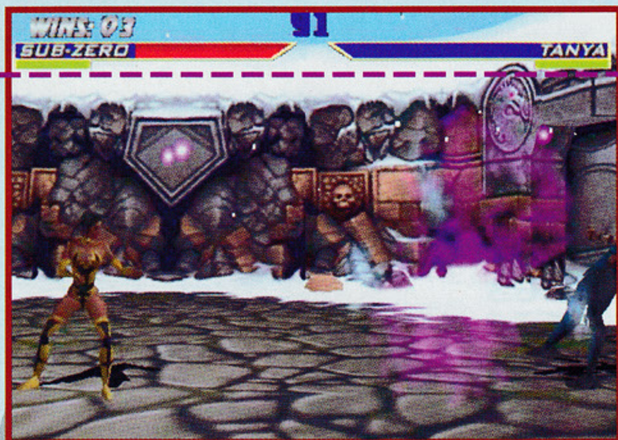
MORTAL COMBAT 3

Пусни играта със следните параметри, за да получиш специални ефекти. **MK3 603015** - забавена игра. **MK3 8000** - ускорена игра. **MK3 12345** - издължава фигурите. **MK3 54321** - намалява фигурите. **MK3 1111** - намалява фигурите и те полетяват. **MK3 8888** - гигантски фигури. **MK3 1995** - невидим двубой. **MK3 831** - прави фигурите невидими. **MK3 9966** - огледален начин. **MK3 0666** - Смоуки е активен. **MK3 1000000** - Шао Хан и Монти са активни при игра на двама геймъри.

TEST DRIVE 4

Преди активацията на кодовете се насочи към Save Menu, избери десетото предложение и вложи в него долупосочените кодове. След избора дай ENTER. **NOAICARS** - при мрежова игра дезактивира компютърните противници. **STICKIER** - ограничава важни колизии. **AARDVARK** - блокира всички видове колизии. **ITSLATE** - изключва ефектите за 3Dfx. **CREDITZ** - покажи кредити с cool картинки. **SRACLLA** - достъп до всички коли. **LEVELLLA** - достъп до всички трасета. **BANDW** - черно-бял начин монитор. **MIKTROUT** - огромни коли. **MPALMER** - малки колички. **GONZON** - бързина. **BIRDVIEW** - от птичи поглед.

-GM-

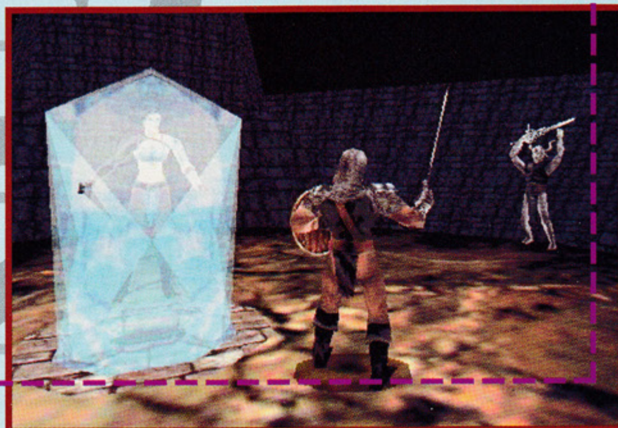


MORTAL KOMBAT 4

Следващите кодове активирай в менюто за двама играчи, за да получиш долупосочените ефекти. **111-111** - още оръжие. **100-100** - изключва атака от разстояние (хвърляне на оръжие). **444-444** - започва се с приготвени оръжия. **666-666** - изключва музиката. **050-050** - последният удар изхвърля противника във въздуха. **222-222** - преобразува оръжията на играчите. **123-123** - започва се с минимална енергия. **555-555** - арената е препълнена с оръжия. **060-060** - изключва дъжда. **002-002** - бойците не се лишават от оръжието си. **012-012** - Noob Saibot. **020-020** - променя дъжда в кървав дъждец. **010-010** - изключва борбата. **011-011** - арена на Гор. **022-022** - кладенец. **033-033** - арена на Мъдрите. **044-044** - гробница. **321-321** - фигурите имат малко по-големи глави.

DIE BY THE SWORD

По време на играта натисни клавиш F1 и използвай следните кодове: **MUKOR** - безсмъртие. **DEADLY** - специално оръжие. **GOLRG** - великански играч. **BTINY** - играч джудже.





FINAL FANTASY 7

За улесняване на състезанията с Chocoby натисни по време на надбягването **Page Down + Target** (в зависимост от разположението на клавишите) и жизнеността на твоето зверче ще започне бавно да расте.

TWISTED METAL 2

Ако искаш да играеш като Sweettooth, напиши **GLORIOUSICE-SCREAM** при избора на колата.

Нямах възможност да тествам всички чийтове, така че извинявайте за евентуални несъответствия.

REDLINE RACER

Напиши ABODE като име на своя отбор, ако ти трябва достъп до всички мотори и трасета.

Подпиши се като DISSENT и ще получиш много интересни неща.



DOMINION

Натисни ENTER, вложи следващите кодове и пак натисни ENTER. **LUSHEE** - повече източници. **INFRARED** - открива картата. **COMBUSTION** - обезврежда неприятелски единици. **ZIPPER** - ускорява строежа.

-GM-



TRIPLE PLAY`99

По време на игра подръж клавиши 1+2+3+4 (внимание, не използвай цифровата клавиатура), след което вложи следните кодове: **LEFT, SHIFT, RIGHT, ALT** - коментар на спонсора. **ALT, RIGHT, SHIFT, LEFT** - игра на прозвища. **DOWN, CTRL, RIGHT, ALT** - информация за стадиона. **SHIFT, LEFT, LEFT, SHIFT** -вик на тълпата. **CTRL, DOWN, DOWN, CTRL** - вик на тълпата (друга версия). **ALT, RIGHT, RIGHT, ALT** - вик на тълпата (трета версия).

MIGHT AND MAGIC IV: /CLOUDS OF XEEN/

Тези кодове можеш да използваш само при телепортиращи огледала: **I LOST IT** -получаваш магически меч. **SHANGRI-LA** - тайно място. **SHOWTIME** - край на играта. **LORD XEEN** - към лорд Ксийн. **BOGUS** - към лорд Ксийн. **COUNT DU MONEY** - до драконовата бърлога.

MECHCOMMANDER



В указателя с играта преименувай Ywindows.fitФ на Ybuymech-commander.2Ф и после по време на играта напиши: **lorrie** - обновява мунициите и реставрира въоръжението. **osmiu** - безсмъртие. Преименувай указателя с играта на Ybuymechcommander2Ф, по време на играта натисни клавиша Shift и вложи следните кодове: **GOLDMECH** - пари. **ULTRACOMMANDERFORGEINHEAT** - неограничено натоварване. **ATLASAWESOMETACTICAL** - достъп до всички роботи.

WAR GAMES



Първо натисни клавиш T или задръж F1,2,3,4 за влагане на следните кодове. eyeofgod - extra zooming. twobyfour - произвежда единици. hermes - ускорява строежа на единици. donkeys - сменя типа ракети. morningafter - отстранява мъглата. gimmiegimmie - позволява да строиш произволна технология. unclejohn - безсмъртие. chaching - добавя 10 000. mrmuscle - подобрява оръжието. shaft - подобрява оръжейните системи.

CAPITALISM PLUS

(по желание на читател)

Искаш ли да спечелиш 100 милиона долара? Напиши $$$***$$$ и после се наслаждавай на леко спечелените пари. Не те ли забавлява да губиш време за изследвания? Напиши ???***??? и всички достъпни технологии са твои.

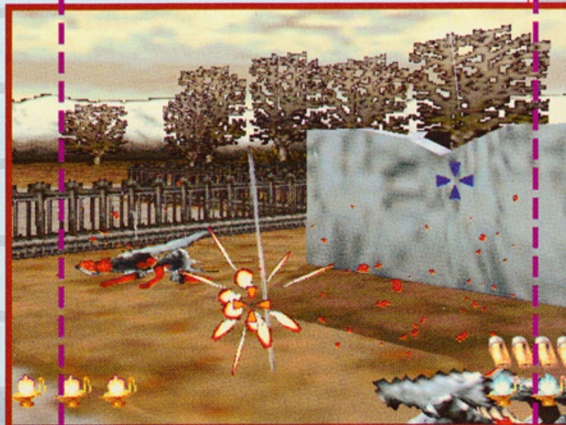
OUTWARS



MACLEOD - безсмъртие. DIRTYHARRY - неограничени муниции. FRAMERATE - брой снимки. PHANTOM - шпионаж с помощта на клавишите F11 и F12. THRSHER - изобразява неприятеля на радара. TIMEWARP - отстранява ограниченията на времето. WEAPONCAM - следва следата на стрелата. KEYMASTER - допълва оръжието, мунициите и здравето. JUMPOASIS - скок в оазиса. JUMPANUBIS - скок в Анюбис. JUMPRAGNAROK - скок в Рагнарок. JUMPJUGGERNAUT - скок до Джагърнаут. JUMPDEAD - скок в последното ниво.SHOWALL - открива цялата карта.SNIPSNIP - сменя пола на боеца.

HOUSE OF THE DEAD

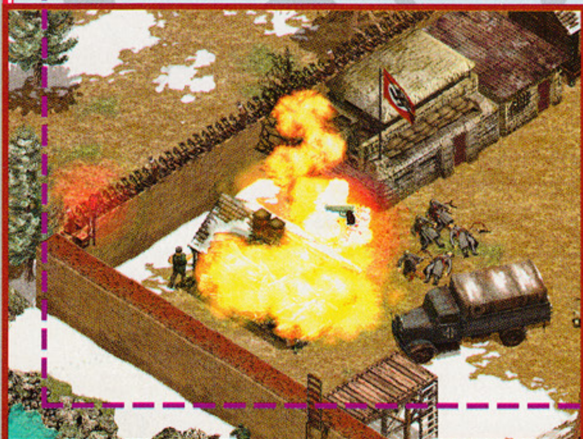
Задръж клавиша Ctrl и напиши следните кодове: Skidmarx - активира менюто с чийтове и знаци Creature - активира тестващото меню.



COMMANDOS: Behind Enemy Lines

-GM-

По време на играта напиши gonzo1982 за активация на чийтовете. После натисни следните клавиши за определените ефекти. В по-старите версии на играта чийтовете се активират със заповед 1982gonzo. Shift + X = поставя означения войник под указател. Ctrl + I = невидимост. Ctrl + Shift + N = скок в следващо ниво. Ctrl + Shift + X = унищожава всичко. Shift + V = стопира ползвателя. Кодове за всички нива: Level 2 - 4JJXB. Level 3 - ZDDIT. Level 4 - RFFIJ. Level 5 - K4TCG. Level 6 - DT1WN. Level 7 - IH3W1.Level 8 - 52WJ7. Level 9 - 924BF. Level 10 - HYBM3. Level 11 - JF0P3. Level 12 - 4MB4D. Level 13 - BJK4Y. Level 14 - TI8D1. Level 15 - XQWDC. Level 16 - 334MW.Level 17 - VTIM3. Level 18 - R4OJF. Level 19 - TFCWB. Level 20 - DDKW1.



RAINBOW SIX

Първо натисни клавиш ´ и после следните кодове: TEAMGOD - безсмъртие на тима. AVATARGOD - безсмъртие на играча. STUMPY - включва "Stumpy" метод. CLODHOPPER - уголемява краката и ръцете на играча. 5FINGERDISCOUNT - допълва мунициите. NOBRAINER - изключва компютърните играчи. DEBUGKEYS - активира дебъгов метод. TURNPUNCHKICK - смяна на играчите от 3D на 2D. 1-900 - тежко дишане. EXPLORE - състояние на мисията.



NAM

NVAGOD - безсмъртие. **NVACALEB** - безсмъртие. **NVASHOWMAP** - открива цялата карта. **NVABLOOD** - всички оръжия. **NVACLIP** - преминаване през стени. **NVALEVEL###** - напр. 205 е скок във втория епизод на пето ниво. **NVARATE** - променя скоростта. **NVADEBUG** - дебъгов метод.

GET MEDIEVAL

mpkfa - безсмъртие. **mppos** - изобразява координацията. **mpfps** - изобразява броя на снимките за секунда.



ICARUS

baby - убиваш с един удар. **waac** - боевете протичат без загуби на жива сила или мана. **jjun** - пари.

WARHAMMER: DARK OMEN

Вложи тези кодове в главното меню. **FUDGEISLUSH** + долупосочените комбинации функционират в "Roster" меню. **Ctrl-C-G** = прибавя 1000 злато. **Ctrl-C-T** = взима 1000 злато. **Ctrl-C-E** = повишава нивото на означената единица. **Ctrl-C-U** = прави означената единица безсмъртна. **DONTMESSWITHME** + долупосочените комбинации функционират в "Roster" меню.**Ctrl-C-F** = максимално ниво на означената единица.**Ctrl-C-I** = безсмъртност на единицата. **Ctrl-C-M** = всички магически артефакти. **LOOKLIVELY** + долупосочените комбинации функционират по време на битката. Задръж клавиш **D** и посочи единицата, която искаш да унищожиш.Задръж клавиш **R** и ще ускориш стрелбата на означената балистична единица. OVERBYCHRISTMAS - натисни **F12** и ще спечелиш битката. **SQUAREWINDOW** - отваря зумерния прозорец. **BENNYHILL** - ускорява играта.

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

Кодове, функциониращи на картата: **BGTRACK** - по-бързо движение. **BGVAMPIRE** - показва кървави следи. Кодове, функциониращи в главното меню: **BGNOAH** - увеличава броя на животните. **BGHORNS** - само овце. **BGELABONG** - само елени. **BGYOGI** - само мечки. Кодове, функциониращи в играта: **BGBARBECUE** - ракетомет. **BGWEATHER** - време. **BGPREDATOR** - нощно виждане. **BGSNIPER** - спира движението на оръжието.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

-GM-

rushhour - увеличава движението по шосетата. **empire** - трасе Empire City. **Elninor** - бонусова кола.**Merc** - бонусова кола. **Gofast** - ускорява колите в сингъл плеър. **Go01** - Mazda Miata. **Go02** - Toyota Landcruiser. **Go03** - Cargo Truck. **Go04** - BMW 5 Series. **Go05** - 71 Plymouth Cuda. **Go06** - Ford Pickup with Camper Shell. **Go07** - Jeep Cherokee. **Go08** - Ford Fullsize Van. **Go09** - 65 Mustang. **Go10** - 66 Chevy Pickup. **Go11** - Range Rover. **Go12** - School bus. **Go13** - Caprice Classic Taxi. **Go14** - Chevy Cargo Van. **Go15** - Volvo Station Wagon. **Go16** - Sedan. **Go17** - Crown Victoria Cop Car. **Go18** - Mitsubishi Eclipse Cop Car. **Go19** - Grand Am Cop Car. **Go20** - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle.

